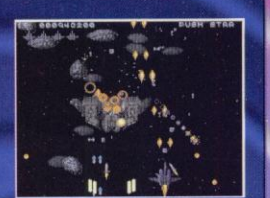

1 /96 Januar
Das S...magazin, das viel bietet
Nur 7,50 DM inkl. CD!
TRONIC-Verlag
ISSN 0947-8388
4 399158 807507 01
sfr 7,50
öS 60
DM 7,50
PC Spiel mit CD-ROM
PC Spiel
+ mit CD-ROM
PC Spiel Extra
ENTERTAINER
RAYMAN
Jump'n'Run von der schönsten Seite
So müssen Rollenspiele sein
Stonekeep
Stonekeep
Fußball wie im Stadion
FIFA Soccer '96
Lauter Demo-Knüller auf CD
Wing Commander IV
Beavis and Butthead
Destruction Derby
...nSoccer
...d viel mehr
H..er sollte sich die Heft-CD
b...inden. Wenn sie fehlt,
w...nden Sie sich bitte an den
T...ONIC-Verlag
Großer Skunny-Wettbewerb
Pentium
zu gewinnen!
Phantastisch: The Dig!

just for fun!



BARYON

SOVIEL ACTION HABEN SIE AUF IHREM PC NOCH NICHT GESEHEN: BAYRON IST EIN SHOOT'EM-UP! DER EXTRA-KLASSE. SCHNELLES UND WEICHES SCROLLING, ÜBERDIMENSIONIERTE WAFFEN U. BILDSCHIRMGROSSE EXPLOSIONEN SORGEN FÜR ECHTES AUTOMATEN-FEELING!





- 2 SPIELER GLEICHZEITIG
- 3D-ANIMATIONEN (CD)
- 6 GROSSE LEVELS
- 7 WAFFENSYSTEME
- BOMBASTISCHER SOUND
- SPIELGESCHWINDIGKEIT STUFENLOS EINSTELLBAR

CD-ROM

CDV-SOFTWARE DM 79,95





Best.Nr. CDR2726

MOTELSOFT'S WELT DER ABENTEUER

TAUCHEN SIE EIN IN EINE WELT VOLLER FANTASIE UND ZAUBEREI! DIESER SAMPLER ENTHÄLT FOLGENDE ACHT MOTELSOFT-VOLLVERSIONEN:





1.	Die Insel	Strategie-Abenteuer
2.	Der Eisplanet	Strategie-Abenteuer
3.	Escape from Ragor	Rollenspiel
4.	Megrims Rache	Rollenspiel
5.	KOKOI	Gesellschaftsspiel
6.	Poker King	Pokersimulation
7.	Darkside of the Sun 1	Rollenspiel
8.	Darkside of the Sun 2	Rollenspiel

CD-ROM

CDV-SOFTWARE DM 69,95

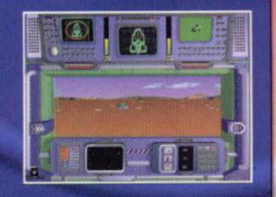


Best.Nr. CDR2143

BLACK REIN

SIE SIND KOMMANDANT DES NEUENTWICKELTEN PANZERFAHRZEUGS "BLACK REIN". DOCH SCHON BEIM ERSTEN TESTLAUF IN EINEM WÜSTENGEBIET WERDEN SIE VON FEINDLICHEN PANZERVERBÄNDEN ANGEGRIFFEN...

BLACK REIN - DAS 3D-ACTION-GAME FÜR WINDOWS.



- Auflösungen bis 1024x768
- einstellbare Spielstärke
- 10 aufregende Missionen
- Stereo-Sound
- 3 Waffensysteme
- 7 versch. Gegner

CD-ROM

CDV-SOFTWARE DM 29,95



Best.Nr. CDR2136

...JETZT IM HANDEL oder direkt bei CDV:

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

FAX (0721) 9 72 24-24



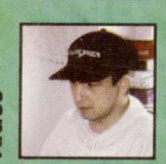
Die Top 5 des Monats Januar

Aus dem Feld der im Heft vorgestellten Spiele-Neuerscheinungen kürt die Redaktion alle vier Wochen die besten Games des Monats. Hier sind sie also, die "Top 5" der PC Spiel im Monat Januar sowie die entsprechenden Stimmen der einzelnen Redakteure. Ebenfalls ermittelt wurden die beste Grafik und der beste Sound in einem Spiel im Monat Januar.

Beste Grafik: Stonekeep

Bester Sound: Tilt!

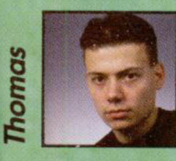

Sandra
1. Rayman
2. Pinball World
3. Monopoly


Klaus
1. Stonekeep
2. The Dig
3. Bleifuß


Marcus
1. Destruction Derby
2. Beavis and Butthead
3. The Dig

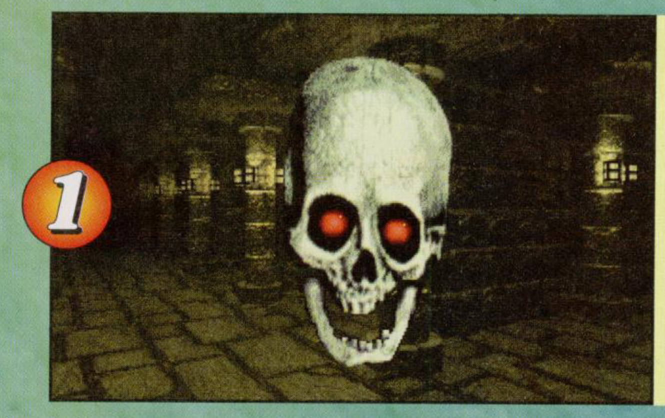

Stefan
1. FIFA Soccer '96
2. The Dig
3. Monopoly


Tom
1. Destruction Derby
2. FIFA Soccer '96
3. Monopoly


Thomas
1. Stonekeep
2. Rayman
3. FIFA Soccer '96


Arndt
1. FIFA Soccer '96
2. Destruction Derby
3. Beavis and Butthead

1



Stonekeep

Es ist nicht leicht zu sagen, was eigentlich ein gutes Rollenspiel ausmacht. Es ist dagegen sehr leicht festzustellen, daß Interplays **Stonekeep** alle diese Eigenschaften aufweist. Den Bericht über unseren Hit des Monats lest Ihr auf Seite 78

2



FIFA Soccer '96

In der Sportserie von Electronic Arts ziehen nun auch die Fußballspieler ins "Virtual Stadium" – wo sie zur vielleicht beeindruckendsten Vorstellung in diesem Genre auflaufen. Ob Spiel, Grafik, Sound oder Steuerung – alles ist vom Feinsten, und man sollte es auf jeden Fall gesehen haben. Seite 80

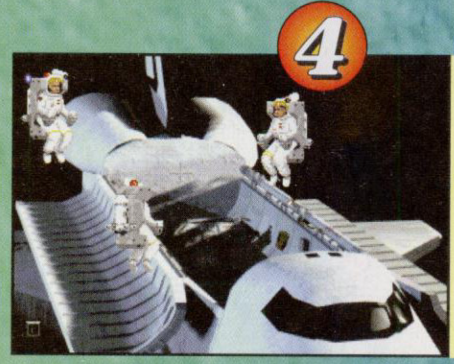
3

Destruction Derby

Oh, wie schön ist es, Beulen in ein Auto zu fahren, ohne an die Werkstattrechnung denken zu müssen! Im Crash-Wettbewerb von **Destruction Derby** darf man sogar ohne Führerschein der zerstörerischen Leidenschaft nachgehen; der Spaß ist garantiert. Seite 92



4



The Dig

Wie kaum jemand im Businеß versteht LucasArts, die Spannung hochzutreiben. Seit Monaten spricht man von **The Dig**, das sogar Erfolgsregisseur Steven Spielberg in der Liste der Mitarbeiter führt. Wer also würde zweifeln, daß man das jüngste Adventure der Firma unbedingt gesehen haben sollte? Seite 122

5

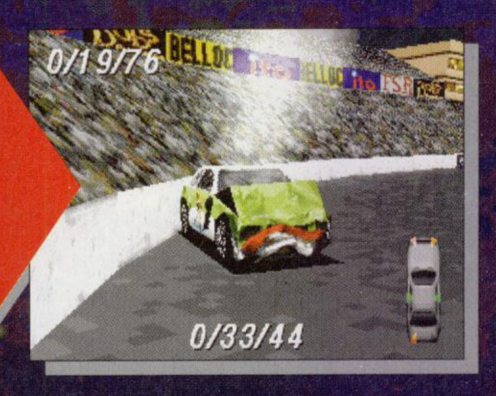
Rayman

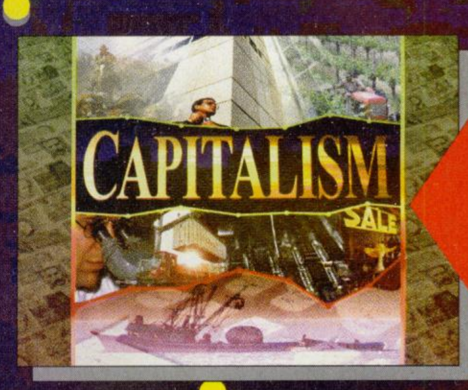
Nach langer Zeit gibt's mal wieder ein richtig tolles Jump'n'Run. **Rayman** beweist mit einem knuffigen Helden und Klasse-Extras, daß aus diesem Genre auch auf dem PC eine runde Sache gemacht werden kann. Seite 84



Destruction Derby

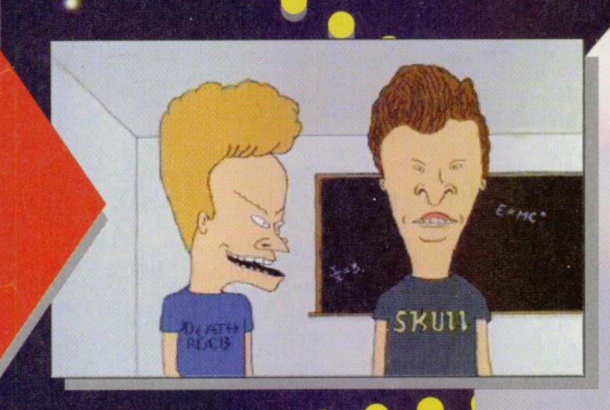
Die Fetzen fliegen bei unserer Demo von Destruction Derby. Mit Eurer getunten Karre habt Ihr lediglich die Aufgabe, die Fahrzeuge aller Mitbewerber zu Schrott zu fahren. Je nachdem, wie hart Ihr Eure Feinde erwischt, werden Punkte verteilt. Angsthasen und Sonntagsfahrer haben keine Chance!





Beavis and Butthead

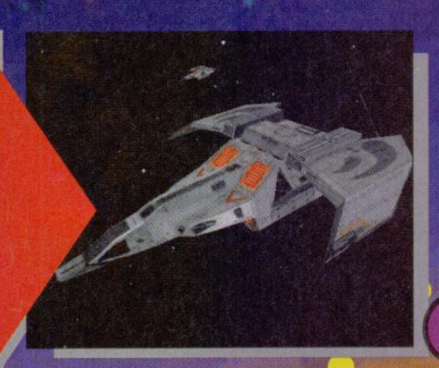
Die "spielbare Blödheit" liegt auf unserer CD zum Ausprobieren bereit. Gerade eben erst wurden die beiden Kulthelden von Viacom in ein wahnwitziges Adventure verpackt. Wer einmal gemeinsam mit dem Duo seiner sadistischen Ader freien Lauf lassen möchte, darf das in diesem Spiel ungestraft und wird auch mit der Demo seinen Spaß haben. Hey Beavis, I kick your ass!



PC Spiel CD 1/9

Wing Commander IV

Die Kilrathi lassen einfach keine Ruhe. Origin präsentiert den vierten Teil der Wing-Commander-Serie. Grafisch ziemlich aufgeblasen, kommt die Demo des neuen Knüllers über unsere Heft-CD direkt in Eure heimischen PCs. Fasten your seatbelt!



Turrican 2

Turrican hat trotz seines mittlerweile meterlangen Bartes immer noch die Power, um auch PC-Spieler zu begeistern. Die Eins-zu-eins-Umsetzung des bekannten Jump'n'Runs mit Shoot'em-Up-Einlagen vom Amiga läßt Triggerfinger ohne Gnade anschwellen. Die Demo auf unserer CD bietet nur einen kleinen, aber schönen Vorgeschmack.








CD-INHALT

Capitalism

Money, money, money! Nach den Sternen könnt Ihr bei **Capitalism** von Software 2000 zwar nicht greifen, dennoch gestattet unsere Demo einen kleinen Einblick in die Welten der Hochfinanz. Nur hartgesottene Wirtschaftsfreaks haben die Chance, mit ihrer frisch geschaffenen Firma zu überleben.

Jazz Jackrabbit Xmas '95

Der Shareware-Hit **Jazz Jackrabbit** erlebt mit seiner neuen Weihnachts-Edition ein fröhliches Revival. Held des Spiels ist der sattsam bekannte und bis an die langen Vorderzähne bewaffnete Hase, den es abermals in festlich angehauchte Levels voller karnickelhassender Zeitgenossen führt. Fans des Langohrs und solche, die es werden wollen, werden es zu schätzen wissen.

Skunny

Skunny ist ein Eichhörnchen und in der Sharewareszene längst ebenso bekannt wie sein langohriger Vetter Jazz, über den wir schon gesprochen haben. Auch er brach kürzlich zu neuen Abenteuern auf, deren Demofassung wir Euch nicht vorenthalten wollen. Und besser noch: Weiter hinten im Heft gibt's eine tolle Competition um den tierischen Helden, bei der unter anderen wertvollen Preisen ein nagelneuer Multimedia-PC auf einen neuen Besitzer wartet ...

Köln sei dank!

Die Messe in Köln hat uns letztendes mit einer in diesem Jahr noch nicht dagewesenen Menge neuer Titel überschwemmt. Kurz vor Redaktionsschluß gingen uns dann plötzlich die Seiten aus, und so haben einige Reviews im Heft keinen Platz mehr gefunden. Aber zum Glück gibt's ja noch das Magazin auf CD, wo die "ausgefallenen" Berichte Ersatzquartier beziehen konnten.











IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

Chefin vom Dienst
Heike Wiegand (wi)

Redaktion
Sandra Alter (sat), Arndt Grass (ag), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Thomas Richter (tri), Klaus Trafford (kate)

CD-Redaktion
Arndt Grass (ag)

Schlußredaktion
Helga Koch

Lektorat
Andrea Vonrhein-Stiller

Autoren dieser Ausgabe
Roland Heibert, Antje Hink (ah), Andreas Lober (al), Ralf Nebelo (rn), Rainer Scheer, Matthias Steinwachs, Heinrich Stiller (hs), Michael Suck (msu)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Comics
Matthias Neumann

Titel
Stonekeep © Interplay

Layout
Dirk Anhof (verantw.)

DTP-Gestaltung
Regina Sieberheyn, Christian Siebert, Michaela Huss, Katja Braun

Elektronische Bildbearbeitung
Jörg Stockheim

CD-Gestaltung
Roman Müller (verantw.), Volker Vogeley, Hajo Schulz

Anzeigenleitung
Ulrich Lauterbach, Tel.: 0 56 51/97 96-25

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Andrea Heyn, Tel.: 0 56 51/97 96-12
Claudia Aussmann, Tel.: 0 56 51/97 96-15
Gerlinde Rachow, Tel.: 0 56 51/97 96-14

TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München
Münchner Str. 17, 85540 Haar
Tel.: 0 89/45 69 14-12
Fax: 0 89/45 69 14-10

Anzeigendisposition
Sabine Döring, Tel.: 0 56 51/97 96-16
Fax: 0 56 51/97 96-44

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone: GB 071/2215462, Fax: GB 071/2290795

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, Kassel

Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl, Wanfried-Aue

Druck und Gesamtherstellung
Druckerei Jungfer, Herzberg

CD-Produktion
Sono Press, Gütersloh

Vertrieb
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Der Abonnementpreis beträgt im Inland 80 DM für 12 Ausgaben. Darin enthalten sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühren.
Der Abonnementpreis im Ausland beträgt 95 DM. Übersee auf Anfrage.

Abonnement-Verwaltung
Anja Frieß, Tel. 0 56 51/97 96-19

Bankverbindung
Empfänger: TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Sparkasse Werra-Meißner,
BLZ: 522 500 30, Kto.-Nr. 63 800
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG, Redaktion, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege, Tel.: 0 56 51/97 96-58, Fax: 0 56 51/97 96-55
Verwaltung/Vertrieb, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-0, Fax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Marketing: Hessenring 32, D-37269 Eschwege, Tel.: 0 56 51/9 29-0, Fax: 0 56 51/9 29-144, BTX: 0 56 51 92 9-0001

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

Inhalt



Frankenstein **Seite 82**

Rayman **Seite 84**

Spotlight

Nachrichten, Neuheiten, Trends 3
Die Heft-CD 1/96 4
Bretthupferl 22

Thema

Joysticks 30
Der große Vergleichstest
Playstation 34
Technik, Vorzüge und Spieleangebot
Werbespiele 38
Das Spiel mit den Kunden

Report

Computer '95 24
Spieleneuheiten von der Kölner Messe
Win 95 28
Was sagt die Industrie?

Lupe

Crusader 118
Ein Tag im Leben eines Saboteurs

Comic

Alone in the Dark 3 – Teil 11 53
© Vents d'Ouest/Infogrames

Werkstatt

Spiele starten unter Windows 95 110
Das Ende der Bootdiskette
Cheaten, aber richtig (4) 115
Tips & Tricks, wie man Spiele manipuliert

Rubriken

Impressum 6
Unterwegs im Internet 40
Entertainment-Special 57
Heft im Heft, CD-Booklet 75
Kleinanzeigen, Marktplatz 108
Inserentenverzeichnis 109
Topaktuell vor ... Jahren 100
Audio-Spuren 111
Leserbriefe 125
Vorschau 126

Wettbewerbe

Skunny 42
Gewinner: Psycho Pinball 20

Destruction Derby **Seite 92**



Computer '95 **Seite 24**

1/96



F1 Grand Prix Manager
Seite 88

Weitere Neuvorstellungen im Magazin auf der Heft-CD

11th Hour (Preview)
Carrier Strike Force (Preview)
Panic in the Park
Pro Pinball – The Web (Preview)
Space Marines
Tek War
Tilt

Spielfeld

Auf einen Blick 44
Das aktuelle Spieleangebot
Monopoly 77
Der Klassiker jetzt in Super-VGA
Stonekeep 78
Lang erwartetes Rollenspiel
FIFA Soccer '96 80
Fußball wie im Fernsehen
Frankenstein 82
Friedhof gehen, Leiche klauen, nach Hause bringen, Monster bauen
Rayman 84
Kunterbuntes Jump'n'Run
Turrican 2 86
Wiederholung eines Amigahelden
F1 Grand Prix Manager (Preview) 88
Der Sim-Schumacher
Talisman (Preview) 90
Auf der Suche nach dem magischen Stein
Star Rangers 91
Weltraumaction mit Strategieoption
Destruction Derby 92
Aufeinandertreffen der PS-Dinosaurier
Fatal Racing 95
Rennsimulation mit verzwickten Streckendesigns
Sensible World of Soccer 96
Fußballspaß als Manager oder Spielertrainer
Pinball World 98
Mit dem Flipper auf Weltreise
Entomorph 99
Action-Rollenspiel-Mix von SSI
Wetlands 100
Interaktive Balleraction unter Wasser
NBA Jam Tournament Edition 102
Slam Dunk mit den Basketball-Giganten
Silent Steel 104
U-Boot-Sim als interaktiver Spielfilm
Skunny 105
Jump'n'Run mit Level-Editor
ranSoccer 106
Fußball im Vector-Hemd
Bleifuß 107
Arcade-Action für PS-Freaks
The Dig 122
LucasArts Adventure – wieder in alter Form
Beavis & Butthead 124
Anarcho-Adventure mit Spitzenbesetzung



Stonekeep
Seite 78

Wetlands **Seite 100**



Wer schützt wen?

Leider, leider gibt es für uns Computerspieler immer wieder neuen Anlaß, uns über das Thema Indizierungen zu ärgern. Dabei sind die meisten von uns doch durchaus einer Meinung: Jugendschutz muß sein. Und tatsächlich gibt es genügend Spiele, die nicht nur schlecht, sondern so ekelhaft sind, daß wir gar nichts dagegen hätten, würde man die gesamte Menschheit vor ihnen schützen. Allein – gerade diese Spezies trifft es nur selten. Immer öfter landen dagegen Titel auf der Liste, die anderswo sogar als besonders gelungen gefeiert und ausgezeichnet werden – Jugendschutz vorbehalten. Nun wäre selbst das ein schwaches Argument, könnte man in den Entscheidungen der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) noch irgendeine klare jugendschützerische Linie erkennen.

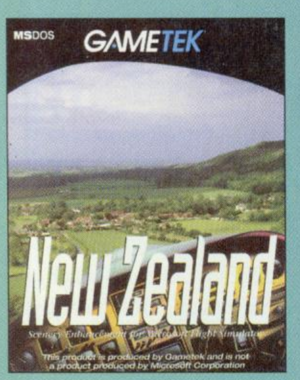
Aber im Gegenteil betrifft eine der jüngsten Indizierungen das renommierte Spiel eines ebenso renommierten Anbieters, das bis zur Entscheidung der BPjS über ein halbes Jahr lang im Handel angeboten wurde. Mit der USK-Empfehlung "nicht unter 18 Jahren" bedacht, haben es innerhalb dieser Vorgaben und in diesem Zeitraum mit Sicherheit alle interessierten Spieler erwerben oder wenigstens spielen dürfen. Da mutet das nachträgliche Votum "für den Jugendschutz" doch eher an wie eine geschickte Marketing-Kampagne, oder? In den USA jedenfalls gibt das Werbeargument, ein Spiel sei in Deutschland indiziert, dem Absatz schon lange zusätzlichen Schwung.

Wie auch immer man zu einer einzelnen Maßnahme steht, ärgerlich für uns alle sind die Begleiterscheinungen. Weil ja ein indiziertes Produkt unter anderem nicht beworben werden darf, bewegen sich die Redaktionen von Computerzeitschriften und werbende Computerspielehändler von einer Sekunde zur anderen auf äußerst dünnem Eis. Eine Beschlagnahme hier und eine Strafe dort, weil doch einmal etwas nicht rechtzeitig geändert wurde, kann uns nur allzu schnell um unseren Job und Euch um den kleinen Spieleladen an der Ecke oder eine liebgewordene Zeitschrift bringen. Alles zum Zwecke des Jugendschutzes natürlich ...

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünschen auch den unter 18jährigen Leserinnen und Lesern

Stefan

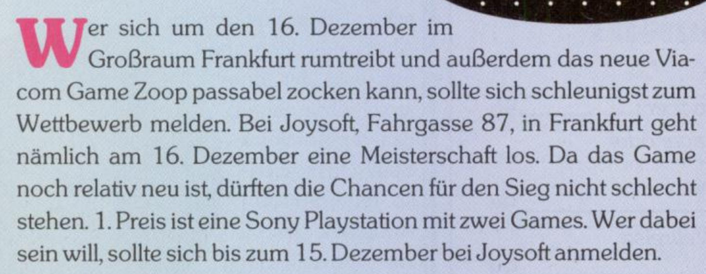
und die PC-Spiel-Redaktion



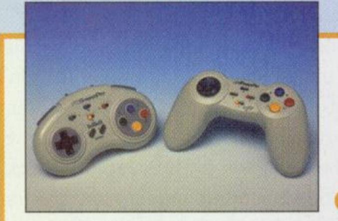
Auf nach Neuseeland

Bis vor kurzem gab es noch zwei Punkte auf der Weltkarte, die nicht mit dem Flugsimulator von Microsoft angeflogen werden konnten. Das ändert sich jetzt: Ab sofort steht nur noch der Werra-Meißner-Kreis in Nordhessen ohne Szenario-Disk da. Denn Neuseeland anzufliegen ist jetzt, dank **Gametek**, kein Problem mehr. Das Szenario **New Zealand** bietet neben der wahnsinnig tollen Landschaft noch 120 Landeplätze, darunter zahlreiche Seeflugzeug-Basen. Ansonsten ist alles beim alten. Flight-Simulator-Fans werden wissen, warum sie diese CD unbedingt für 60 Mark haben müssen.

Zoop-Wettbewerb



Wer sich um den 16. Dezember im Großraum Frankfurt rumtreibt und außerdem das neue Viacom Game Zoop passabel zocken kann, sollte sich schleunigst zum Wettbewerb melden. Bei Joysoft, Fahrgasse 87, in Frankfurt geht nämlich am 16. Dezember eine Meisterschaft los. Da das Game noch relativ neu ist, dürften die Chancen für den Sieg nicht schlecht stehen. 1. Preis ist eine Sony Playstation mit zwei Games. Wer dabei sein will, sollte sich bis zum 15. Dezember bei Joysoft anmelden.



Neue PC-Gamepads

Ja, ja, die Playstation ist mal wieder Vorreiter gewesen. Das neue PC-Power-Pad von Spectravideo sieht dem Sony-Pad ähnlich, als wär's ein eineiiger Zwilling. Das Sprint-Pad dagegen hat die klassische Nierenform, wie man es bereits vom SuperNES kennt. Beide Teile liegen preislich so um die 30 Mark und machen einen robusten Eindruck. Was allerdings nach einem Doberman-Beißtest übrigbleibt, ist noch nicht raus.

Wer die Pads nicht im Laden kriegt, sollte sich an Spectra Video, Unit 27 Northfield Industrial Estate, Beresford Avenue, Wembley HA0 1NW in England wenden.

Command & Conquer Tips

Derzeit dürfte Command & Conquer von Virgin eines der heißdiskutiertesten Strategiegames auf dem Markt sein. Welche Taktik ist die beste? Welche Waffensysteme bringen den Sieg? Wie knacke ich die Basis im letzten Level? Alle diese Fragen werden jetzt beantwortet. Der Ratgeber-Verlag bringt zu Weihnachten ein 140 Seiten starkes Booklet auf den Markt, das die Antworten weiß. Außer den kompletten Levelkarten, einem Cheat-Editor und zahlreichen Tips und Tricks gibt es eine Diskette mit Savegames. Für 39 DM ist das Buch bei Rolf Scheitza, Ratgeber-Verlag, Postfach 200526, 44649 Herne zu beziehen.



Monströs

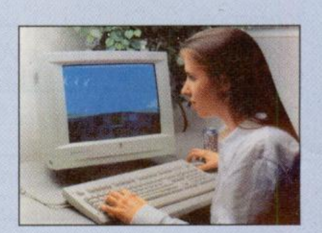






Mit **Tailchaser** bringt **Defcom Software** demnächst ein Actionspiel auf den Markt, das das Jump'n'Run- und Shoot'em-Up-Prinzip vereint. Neben einer Vielzahl von Zwischenmonstern und Endgegnern bietet das Game 25 unterschiedliche Waffen und Extras sowie gerenderte Grafiken und Animationen in 256 Farben. Das Besondere dürfte der Sound sein: Sowohl Sprachausgabe als auch Musik sind in einem professionellen Tonstudio aufgenommen worden, was zumindest für dieses Genre ungewöhnlich ist. Ob Tailchaser spielerisch überzeugen kann, werden wir bald wissen.

Boxen ade



Was beim alten Amiga Standard war, wird jetzt auch für die PC-Welt angeboten: Ein Monitor mit eingebauten Lautsprechern. Auf diese wahnsinnige Idee ist jetzt **Viewsonic** gekommen. Und das Teil scheint auch gar nicht verkehrt zu sein. Zumindest die technischen Daten können sich sehen lassen. Der **V17GA** bietet auf seinen 17 Zoll eine Bildwiederholrate von 86 Hz und eine maximale Auflösung von 1280 x 1024. Das einzige, was einem Sprung zum Laden an der Ecke im Weg steht, ist der Preis. Das Teil soll nämlich stolze 2000 Märker kosten. Für den Preis stehen im Normalfall zwei 17-Zöller ins Haus, wenn auch ohne Boxen.

3DO ist verkauft

So kann es gehen. Kaum hat die 3DO-Company ein sicheres Bein auf der Erde, da starten andere Konsolen voll durch. Vor allem der Release der Playstation von Sony dürfte die Amerikaner dazu bewogen haben, die Technologien für ihr bestehendes 32-Bit-System und die zukünftige 64-Bit-Erweiterung mit dem M2-Chip an Matsushita zu verkaufen.

Damit ist der Traum, eine amerikanische Konsole in den von Japan beherrschten Markt zu schieben, geplatzt. Aus Insiderkreisen war zu hören, daß das 3DO dem japanischen Konzern 100 Millionen US-Dollar wert war. Für den Käufer bleibt fast alles beim alten. Lediglich die Umrechnungen für Preise der Import-Games werden jetzt am Yen festgemacht. Matsushita ist übrigens die Mutterfirma von Panasonic. Also bleibt das Logo auf der Konsole gleich.

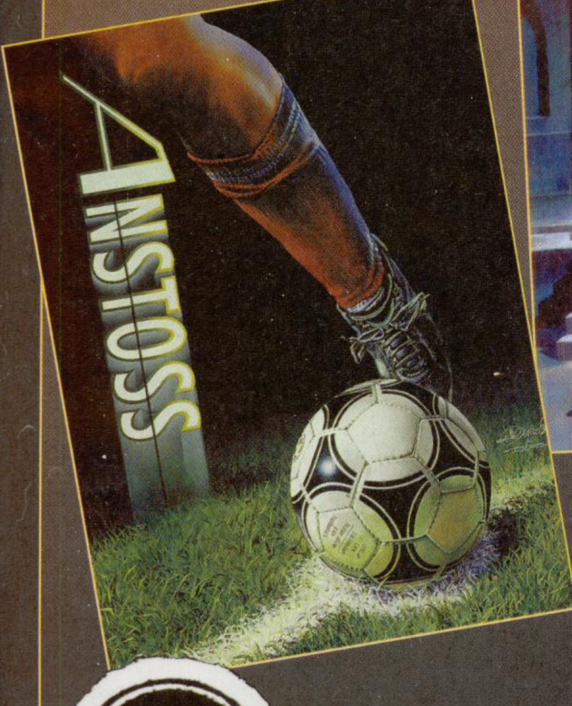


GERMANY

Nutzen Sie unsere telefonische Bestellannahme unter 07431 - 54323

Drei super Spiele deutscher Hersteller zum Weihnachtspreis von einem!

Ascons brillante Manager-Simulation für den Fußball-Fachmann, die die Konkurrenz klar im Abseits stehen läßt! Arbeiten Sie sich zum Bundestrainer hoch!



STERNENSCHWEIF

Diese Rollenspiellegende von Attic und Fantasy Productions hat internationale Auszeichnungen zum Besten Rollenspiel des Jahres eingeheimst, wie kein zweiter Titel aus Deutschland.

BATTLE ISLE 2

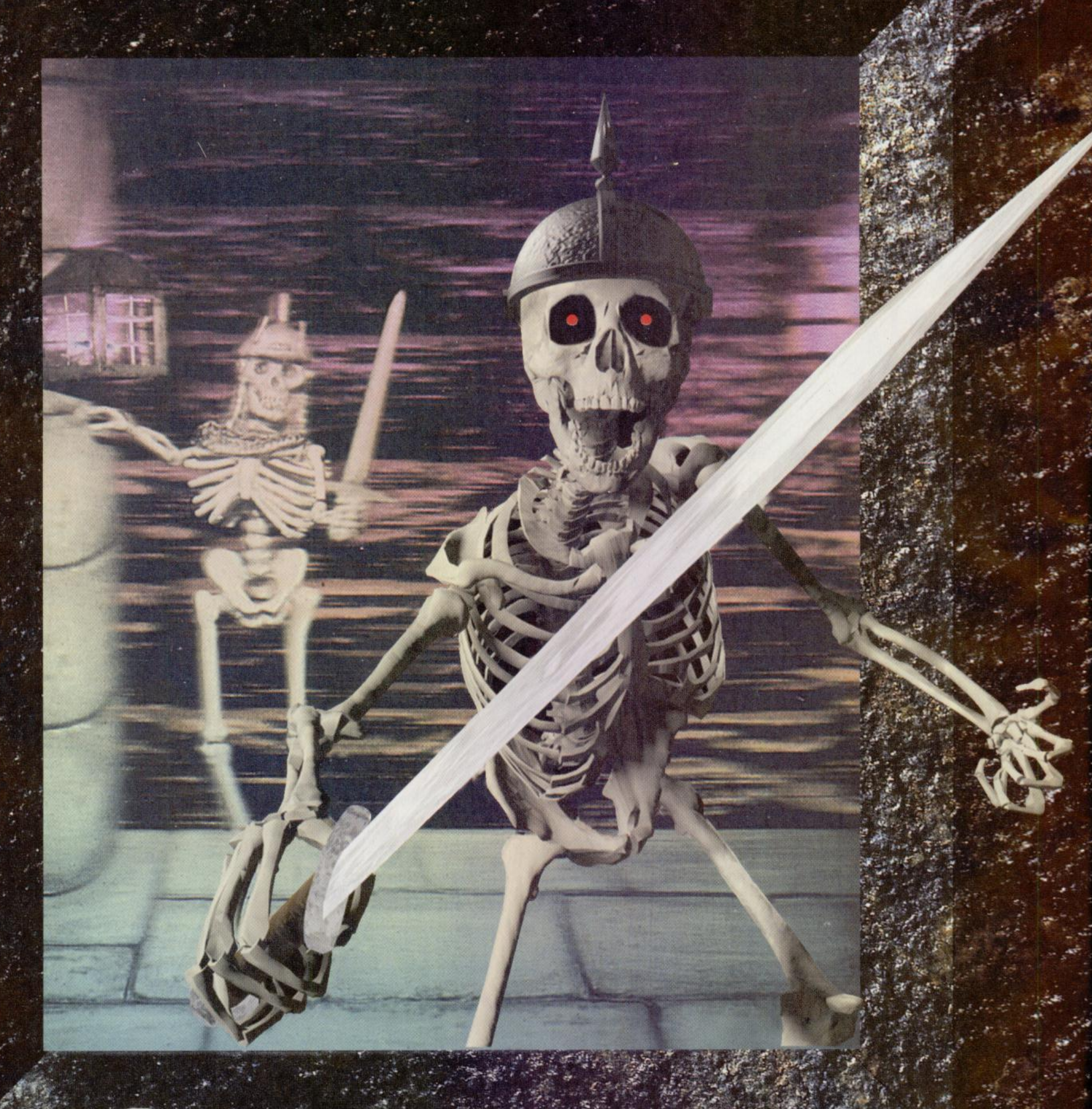
Mit diesem Titel hat Blue Byte einmal mehr bewiesen, daß hochkarätige Strategiespiele durchaus aus deutschen Landen kommen können.

89,-[95]

empf. Verkaufspreis

Nur solange es schneit...

Weitere Informationen bei Attic Entertainment Software
Sigmaringer Strasse 84 • 72458 Albstadt • Tel: 07431 - 54323 • Fax: 07431 - 54104

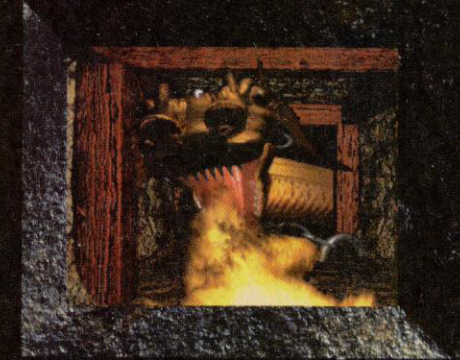


Interplay
JETZT ERHÄLTLICH!
STONEKEEP
FÜR PC CD-ROM



Treten Sie ein in eine neue Dimension des Computerspiels.







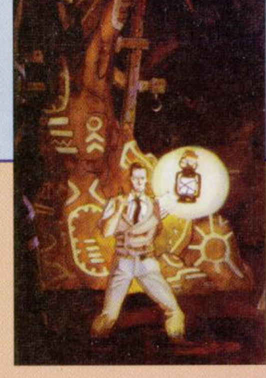
Stonekeep ist das phänomenale Ergebnis eines ganzen Teams von Produzenten, Designern, Programmierern und Künstlern, die fast 30 Jahre lang an der Erstellung dieses Spiels gearbeitet haben.

Hollywoodreife Special-Effects, modernste Sound-Effects, digitale Musikbearbeitung und atemberaubende „life-action" Filmsequenzen machen Stonekeep zu einem unvergleichlichen Ergebnis.

3D-gerenderte Verliese und Kreaturen gepaart mit echten Schauspielern und brandneuen Special-Effects lassen eine neue Dimension des Computerspiels entstehen - realistisch wie nie zuvor.

Albion und der Fehlerteufel

Nachdem wir monatelang an einem neuen Wertungssystem gebastelt hatten, konnten wir es im letzten Monat zum ersten Mal ausprobieren. Und gleich gab's die ersten Pannen, denn einige "Lämpchen" wollten einfach nicht so brennen, wie sie eigentlich sollten. Unter anderem traf's Blue Bytes erstklassiges Rollenspiel **Albion** und unser Spiel des Monats **Crusader**: Zwar stimmt das Rating noch in der Rubrik "Auf einen Blick" (vier Punkte für ein sehr gutes Spiel), aber im Testbericht selbst ist versehentlich ein Zähler verlorengegangen. Bei **NHL-Hockey '96** sollten in der Grafik-Wertung vier statt drei Lämpchen leuchten. Wir bitten um Entschuldigung.



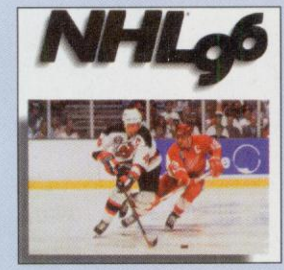
Alone in the Dark 3 (Comic): Was bisher geschah

Langsam, aber sicher nähert sich der Held Edward Carnby dem unvermeidlichen Showdown in der Geisterstadt Slaughter Gulch. Dort war er hingereist, um seine Freundin Emily zu befreien. Leider hatten zahlreiche Untote etwas dagegen. Nach einer längeren Auseinandersetzung mit ihnen trifft er auf Caine, den Obermotz der Zombieliga. Der fesselt Edward und Emily in einer Höhle. Die Lage scheint aussichtslos, doch da erscheint unerwartete Hilfe von einem alten Mann, der Edward einen magischen Revolver gibt. Wird Eddie sich und seine Liebste befreien können? Lest selbst ...

Teil 11 des zwölfteiligen Comics ist ab S. 53 in dieser Ausgabe zu finden. Der vollständige Comic erscheint im Splitter-Verlag, Gollier Str. 16, 80339 München, Tel.: 089/506778.

NHL-Hockey '96-Wettbewerb

Eishockey-Fans aufgepaßt: Wir starten jetzt zusammen mit Electronic Arts einen kleinen Wettbewerb, bei dem es echte Sammlerstücke zu gewinnen gibt. Wir verlosen unter den ersten 50 Einsendungen drei T-Shirts. Aber das sind nicht irgendwelche 08/15-Teile, sie sind bestückt mit Unterschriften. Einmal gibt es das Shirt mit den Unterschriften des Entwicklungsteams von NHL '96. Und außerdem liegen bei uns zwei T-Shirts mit der Unterschrift des Eishockeyspielers Jeff Courtnell. Natürlich müßt Ihr auch was dafür tun. ("Los Wernär, stell moal die Froage!"). Bei welchen NHL-Club spielt Jeff Courtnell?



- Chicago Cubs
- Vancouver Grizzlys
- Phoenix Suns
- Washington Redskins

Also, keine Frage, wo er spielt, oder? Die richtige Lösung schickt an den TRONIC-Verlag, Stichwort: NHL-Hockey, Bremer Str. 10a, 37269 Eschwege. Einen Einsendeschluß schenken wir uns mal, weil wir bei 50 Einsendern die Verlosung starten. Der Rechtsweg ist natürlich wegen Bauarbeiten gesperrt und somit ausgeschlossen. Mitarbeiter des TRONIC-Verlags dürfen – genau wie ihre Angehörigen – nicht teilnehmen.

Dungeon-Keeper verschoben

Wer schon richtig heiß auf **Dungeon Keeper** von **Bullfrog** ist, der kriegt jetzt erstmal gehörig den Kopf gewaschen. Denn vor Februar '96 wird das Teil nicht fertig. Als Hauptgrund für die Verzögerung gibt Bullfrog an, daß sie an einer Version basteln, die auch auf einem 486/33-Prozessor laufen soll. Nebenbei werden die Bullfrogger noch an diversen kleinen Extras werkeln. Zum Beispiel eine 32-Spieler-Netzwerkoption sowie eine Trainingsarena, um die Charaktere zu testen, bevor es ans Eingemachte geht.



Design-Mousepad Unico – das besondere Geschenk für Freunde

Steinhart – Wie man sich paddet, so ...

Auf dem neuen Design-Mousepad **Unico** kann man die Maus tanzen lassen. Und nicht nur der wird's gefallen, auch die Hand des Users bleibt beim Arbeiten angenehm kühl. Noch dazu sieht das Granit-Pad schön aus: Es ist aus der indischen Granitsorte Black Galaxy gefertigt. Bei Lichteinfall blitzen und funkeln kleine kupferfarbene Mineraleinschlüsse im fast schwarzen Untergrund. Ganz was nobles also, aber dennoch zweckmäßig. Die Maus läßt sich auf der steinharten Fläche exakt führen. Der einzige Haken an dem außergewöhnlichen Pad könnte für viele der Preis sein: Zum unverbindlich empfohlenen Verkaufspreis von 149 DM gibt's das Teil bei The Pad Company, Berlin, Tel.: 030/7851349.

Irgendwann kriegen wir Sie ...

... mit Danone. Diesmal versucht es der Joghurthersteller nicht mit einem Milchprodukt, sondern mit einem PC-Game. In Zusammenarbeit mit Ernährungswissenschaftlern ist ein Jump'n'Run mit dem Namen "Das Geheimnis von Foody" entstanden. Hier sollen Kinder spielerisch lernen, wie man sich richtig ernährt. Ein explodierender Vulkan vernichtet auf dem Planeten Foody die Ernährungstafel der Bewohner. Der kleine Daniel wurde von den Foodys dazu bestimmt, die sieben Bestandteile der Tafel zu finden. Die Grafiken (sogar mit 3D-Effekten) der insgesamt sieben Spielwelten sind durchaus annehmbar. Für etwa 50 Joghurts, nämlich 49 DM ist das Game im Buchhandel (ISBN-Nr.: 3-9804803-0-5) erhältlich.



Kein Quark: Das Werbespiel von Danone

SPOTLIGHT

Jazz im Legoland

Wer kennt ihn nicht, den vorwitzigen Hasen **Jazz Jackrabbit** aus der Sharewareschmiede Epic MegaGames? Rechtzeitig zum Weihnachtsfest gibt's auch in diesem Jahr eine Bonus-Episode für die Fans des Langohrs. Versteht sich von selbst, daß die Levels wieder winterlich-weihnachtlich angehaucht sind. Unter anderem geht's durch eine Welt prallvoll mit bunten Bausteinen und Spielzeugmännchen wie frisch aus dem Legoland. Wer's selbst sehen möchte, findet die Abenteuer des "Holiday Hare '95" auch auf der Heft-CD.



Jazz macht das Legoland unsicher



Bei so viel Lebkuchen kommt man sich ja vor wie bei Hänsel und Gretel

Micro Machines 2 – Special Edition

Alle Miniracer sollten mal die Lauscher aufstellen. Von den **Codemasters** kommt jetzt **Micro Machines 2** als Special Edition. Außer dem Standardgame mit seinen Tracks stehen noch 50 weitere Rennstrecken auf dem Spielplan. Damit die Special Edition auch ihren Namen verdient, haben die Codemasters gerenderte Zwischensequenzen eingebaut und das In-Game-Scrolling ein paar Takte weicher gemacht. Logo, daß die Sache weiterhin mit bis zu vier Spielern gezockt werden kann. Worauf wir in der Redaktion noch warten: daß die Codemasters endlich mal ein Game rausbringen, das nicht mit "Micro" anfängt und mit "Machines" aufhört.

Innovative Balleraction von Trimark

Aus dem Hause **Trimark** soll in den nächsten Wochen **The Hive** kommen. Der Hersteller verspricht rasante Arcade-Action mit 3D-gerenderten Grafiken. Eine neue Technik namens Panoractive soll dem Spieler mehr als nur gewöhnliche Balleraction geben. Dieses System soll dem Spieler eine 360-Grad-Bewegungsfreiheit in einer 3D-Umgebung eröffnen. Der Vorteil dieses Systems liegt auf der Hand: Der Spieler kann sich in der Szenerie völlig frei bewegen und drauflosholzen, ohne irgendwelche Einschränkungen hinnehmen zu müssen. Was die neue Technik letztendlich bringt, bleibt allerdings abzuwarten.

Insgesamt sollen 18 Levels in zwei Spieltypen gemeistert werden. Luftakrobaten werden dabei genauso bedient, wie Jungs, die sich gerne am Boden mit Waffen beharken. Erste. Wir werden auf jeden Fall einen ausführlichen Test bringen, sobald etwas Spielbares von dem Game verfügbar ist.

Völkerwanderung im Netz

Buchstäblich fünf Minuten vor Redaktionsschluß beglückte uns die Firma **Microprose** mit Mustern ihrer neuesten Produkte. Mit dabei: Das langerwartete **CivNet**, die Fortsetzung von Sid Meiers Strategiehit *Civilization*. Angesichts des neuen Outfits für Windows/Windows '95, zahlloser Neuheiten (diverse Mehrspieleroptionen, viersprachige Benutzerführung, interaktives Tutorial, Welten-Editor usw.) haben wir es in der Kürze der Zeit nicht mehr geschafft, diesem Spiel mit einem ausführlichen Test zu Leibe zu rücken. Auf das erste Anspiel macht aber alles einen vorzüglichen Eindruck, und wir versprechen mehr Infos in der nächsten Ausgabe.



CivNet, ein Klassiker jetzt fürs Netwerk

Neues von der Piste

Kurz vor Toresschluß erreichte uns noch eine Vorab-Version von **IndyCar Racing 2**. Der Nachfolger des Rennspiel-Klassikers von Papyrus ist sowohl unter DOS als auch unter Windows 95 lauffähig. Wie ihr auf dem Bild erkennen könnt, wird wieder Grafik vom Feinsten geboten! Was aber wesentlich wichtiger ist: Die Entwickler haben weiter an den physikalischen Modellen gebastelt um die Simulation noch realistischer zu gestalten. SVGA-Auflösung und texturierte Polygone sind selbstverständlich. Wer mit seinem PC nette Runden drehen will, sollte mindestens einen 486DX66 sein eigen nennen.



Super Grafik bei IndyCar 2

Sammlerstücke

Die Firmen **Electronic Arts** und **Microprose** haben tief in ihren Lagern gegraben und ein paar Sammlerstücke gefunden. Die gibt's nun thematisch sortiert im Zweier-, respektive Dreierpack auf funkelniegelnagelneuen CDs in ebenso frischen Kartons unter dem Titel **The Essential Selection**. Drei Ausgaben werden bereits angeboten. **The Essential Selection: Sport** (ca. 80 DM) buhlt mit *FIFA International Soccer, Formula One Grand Prix* und *PGA Tour Golf* um die Gunst des Publikums, **The Essential Selection: Business** (ca. 70 DM) bietet abwechslungsreiche Jobs im *Theme Park* oder als *Transport Tycoon*, und **The Essential Selection: Flight** (ca. 70 DM) hebt mit *1942 – The Pacific Air War, Fleet Defender* und *Wings of Glory* ab in die Luft über den Kriegsschauplätzen dieser Welt.

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour (dt.)	99,99*	
1944 – Across the Rhine (dt.)	99,95	
3D Pinball (dt.)	69,95	
7 Tage, 7 Nächte (dt.)	59,95	
Action Soccer (dt.)	79,95	
Addams Family Pinball	69,99*	69,99*
AH-64D Longbow (dt.)	89,99*	
Air Power (dt.)	79,95	79,95
Albion (dt.)	89,99*	
Alien Odyssey	69,99	
Aliens	79,99*	
Apache Longbow (dt.)	79,95	
Archibald Applebrook (dt.)	79,95	
Ascendancy (dt.)	89,95	
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan	69,95	
Battle Isle 3 (dt.) +	79,95	
Bazooka Sue	89,99*	89,99*
Bermuda Syndrom (dt.)	89,99	
Biing! (dt.)	69,99*	79,95
Bioforge Mission CD	39,99*	
Bleifuß – Screamer	49,95	
Blind Date (dt.)	59,99*	
Bolo	59,95	
Burning Steel 4 (dt.)	79,99*	
Capitalism	89,95	
Caribbean Desaster	89,99*	89,99*
Carrier Strike Force (dt.)	79,99*	
Championship Manager 2 (dt.)	99,99*	
CivNet (dt.)	89,99*	
Clearing House (dt.)	79,95	
Command: Aces of the Deep (dt.)	89,95	
Command & Conquer	99,95	
Conquest of the New World (dt.)	89,99*	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusade (dt.)	89,95	89,99*
Crusader – No Remorse (dt.)	89,95	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99*	
Der Druidenzirkel (dt.)	99,99*	
Der Planer 2 (dt.)	79,99*	
Der Talismann (dt.)	79,99*	
Destruction Derby	99,95	
Die Siedler 2 (dt.)	89,99*	
Die total verr. Rallye/mit Pad	39,95/59,95	
Dime City (dt.)	89,99*	89,99*
Discworld	89,95	79,95
Dschungelbuch +		49,95
Dungeon Keeper (dt.)	89,99*	
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
Earthworm Jim 2 (dt.)	69,99*	
Empire 2	79,95	
Extreme Pinball	59,99*	
Fade to Black (dt.)	99,95	
Fatal Racing	69,95	
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,95	
Fighter Duel	69,99*	
Flightsimulator 5.1 (dt.)	119,95	
Flight Shop (für FS 5.1)	89,95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99*	
Frankenstein (dt.)	79,99*	
FX-Fighter	89,95	
Gene Wars (dt.)	89,99*	
Grand Prix Manager (dt.)	99,99*	
Hardball 5	89,95	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	79,99*	89,95
Hattrick (Ikarion)	99,95	89,95
Heros of Might & Magic (dt.)	79,95	
Hexen	99,95	89,95

PC-Spiele	CD	Disk
Hugo (CD: neue Levels!)	69,99*	69,95
Human Recall (dt.)	79,99*	
Incredible Machine 2	89,99*	79,99*
IndyCar 2	79,99*	
Jagged Alliance (dt.)	99,95	99,99*
Jewels of the Oracle	79,99*	
Kaiser Deluxe	69,95	
Knights of Xentar (dt.)	99,95	
Larry 1-6 Collection	89,95	
Lemmings 3D	99,95	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Magic Carpet 2 (dt.)	89,95	
Magic the Gathering (dt.) +	99,99*	
Mechwarrior 2 (dt.)	89,95	89,99*
Mephisto Genius 2.0	89,95	
Mission Super I.Q. (dt.)	79,99*	
Monopoly	69,99*	
Mortal Coil	69,99*	
Myst (dt.)	69,95	
Nascar Racing	89,95	49,95
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
NBA Jam Tournament Edition	89,99*	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Panzer General 2	79,99*	
Perfect General 2	79,95	
Peroxyd		49,95
PGA Tour Golf 96	89,95	
Phantasmagoria (US/dt.)	79,95/99,99*	
Pinball Wizzard 2000	69,99*	
Pinball World	69,99	
Pitfall (nur Windows 95!)	79,95	
Pole Position (dt.)	99,99*	99,99*
Police Quest Collection (dt.)	89,99*	
Pro Pinball – The Web	49,99*	
Psycho Pinball	89,95	89,95
ranSoccer (dt.)	79,95	
ranTrainer 2 (dt.)	79,99*	
Raven Project (dt.)	79,99*	
Raod Warrior	69,99	69,99
Rebel Assault 2	79,99*	
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99*	
Ring der Nibelungen	69,99*	
Sam & Max (dt.)	59,95	69,95
Sensible Golf	69,99*	69,99*
Sensible World of Soccer	69,99*	69,99*
Shanghai – Great Moments (dt.)	89,99*	
Shell Shock	79,99*	
Shock Wave +	89,99*	
Silent Hunter	79,99*	
Silent Steel (dt.)	119,99	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Sim Isle	79,95	
Sim Town (dt.)	79,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Simon 1&2 Limited Edition (dt.)	99,95	
Space Academy	79,99*	79,99*
Space Marines (dt.)	89,95	
Space Quest 6 (dt.)	79,95	
Star Trek Judgement Rites Enh.	89,99*	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers	79,95	
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	85,00*	
Sukhoi SU-27 (dt.)	79,95*	
Tek War (engl.)	109,95	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00*	
The Dig	69,99*	
This Means War! (dt.)	89,99*	
Thunderscape (dt.)	79,99*	
Tie Fighter	69,99*	79,95
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Tilt	59,99*	
Tiny Troops	79,99*	79,99*
Top Gun – Fire At Will (dt.)	109,99*	
Total Distortion	79,99*	
Tower	99,99*	
Turrican 2	59,99	
Transport Tycoon incl.World Editor	89,99	69,95
Under a Killing Moon AKTION!	69,95	
US Navy Fighter Gold (dt.)	99,95	
Virtual Pool	89,95	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	79,99*	
Warhammer	89,99*	
Warlords 2 Deluxe	79,95	
Warplanes 2	109,99*	
Waterworld (Action)	89,99*	
Werewolf vs. Comanche (dt.)	79,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Wetlands (dt.)	59,95	
Willy Lembkes Fußball Manager	69,99*	59,99*
Wing Commander 4 (dt.)	99,99*	
WipEout	99,99*	
Witchaven	69,95	
WWF Wrestlemania: Arcade	89,99*	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	79,95	79,95
Z	69,99*	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 Pacific Air War Gold	39,95	
7th Guest	19,95	
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95	
Alone in the Dark 2		29,95
Alone in the Dark 3 (dt.)	39,99	
Archon Ultra		29,95
Beneath A Steel Sky	19,95	
Bundesliga Manager (dt.)	19,95	
Burning Steel 3 (e.dA.)	39,95	
Buzz Aldrin's Race into Space	19,95	
Civilization	39,95	39,95
Colonization (dt.)	39,95	
Dark Sun 2 (e.dA.)	29,99	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	39,95
Dawn Patrol (dt.)	29,95	
Der Clou (dt.)	29,95	29,95
Der Patrizier (dt.)	29,95	19,95
Der Trainer (dt.)		19,99
Desert & Jungle Strike komplett	49,95	
Die Siedler (dt.)	39,95	
Diggers	19,95	
Dragon Lore (dt.)	19,95	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Earthsiege (dt.)		39,99
EA Sports: Rugby World Cup	39,95	
Eco Quest	19,95	
Elite Plus	19,95	
Empire Deluxe (dt.)		19,95
Eye of the Beholder Trilogie (dt.)	39,95	
F-14 Fleet Defender	39,95	29,95
Falcon Gold	39,95	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Flightsimulator 5.0 (engl.)		29,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Hell (dt.)	29,95	
Höhlenwelt Saga (Originalversion)	29,99	
IndyCar Racing	19,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Jungle Strike	19,99	
Kolumbus (dt.)	29,95	
Labyrinth of Time	29,95	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Lemmings 2 incl. Lemmings 1	29,95	
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	69,99*	
Mad News (dt.)	39,95	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	69,95
Master of Magic (dt.)	39,95	
Master of Orion	39,95	
Menzoberranzan (e.dA.)	19,99	29,95
Microcosm	29,95	
Might & Magic 5 (dt.)		29,95
Monkey Island 1 (dt.)	39,95	39,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95	39,95
NHL Hockey 94	29,95	39,95
Noctropolis (dt.)	29,95	
North & South	9,95	29,95
Oldtimer (dt.)	29,95	19,95
Panzer General (e.dA.)	39,95	29,95
Paws of Fury	19,99	
PGA Tour Golf	29,99*	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Rally Championchips		19,99
Ravenloft 2 – Stone Prophet	39,95	
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95	
Reunion (dt.)		19,99
Shadow Caster	29,95	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	
Software Manager		9,95
Space Hulk (dt.)	29,95	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	
Star Crusader (dt.)	19,99	
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Strike Commander	29,95	
Super Karts		29,95
Super VGA Harrier & Mig 29	19,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99*	
Tank Commander (dt.)	29,95	
Task Force 1942	39,95	39,95
Temptation: *Legend of Kyrandia 2, Lands of Lore, 7th Guest, IndyCar*	49,95	
Tornado	19,95	
Transarctica	19,95	19,95
Transport Tycoon (dt.)	39,95	
TV-Show: Bingo		9,95
TV-Show: Der Preis ist heiß		9,95
TV-Show: Familienduell		9,95
TV-Show: Glücksrad		9,95
TV-Show: Punkt, Punkt, Punkt		9,95
TV-Show: Riskant		9,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima 7 (CD=e.dA., Disk=dt.)	29,95	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
Virtuoso (dt.)	19,99	
Warriors		19,99
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada	39,95	
Wings of Glory SONDERPOSTEN	39,95	
X-COM – Terror from the Deep	39,95	

Software der anderen Art	CD	Disk
3D Atlas	99,99*	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
Cranberries (auch für CDI)	49,95	
D-Atlas	49,95	
D-Info (elektron. Telefonbuch)	49,95	
D-Jure (Gesetzestexte)	39,95	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Microsoft LexiROM	399,95	
Monty Python: Waste of Time	89,95	
Pegasus 2/95 (Shareware)	29,95	
PC-Fahrschule	39,95	
Tuneland (dt.)	79,95	

Windows 95 als Update o. Vollversion lieferbar!

Video CD's für MPEG-PC's & CDI

Forrest Gump	49,95
Mr. Bean – Unseen Bean	29,95
Pink Floyd – Pulse	59,95
Star Trek – Treffen der Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Multimedia-Zubehör

CD-ROM Panasonic 581 B, 4fach-Speed	299,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster 16 Value Edition	179,95
Soundblaster AWE 32 CSP	469,95
Stereo-Lautsprecher (25 Watt)	39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,95

Joysticks

CH Flightstick	79,95
CH Flightstick Pro	129,95
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad+FIFA Soccer CD	49,95
Gravis Joystick	ab 49,95
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Gravis Eliminator Game Card	59,95
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman Light	49,95
Logi Wingman+Slipstr. 5000 CD-Bundle	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Suncom G-Force+Grand Prix CD+F14 CD	109,95
Suncom Flight Max+F14 Fleet Defender CD	99,95
Suncom FX 2000+F15 Strike Eagle 3 CD	69,95
Suncom Edge 2+Grand Prix CD	49,95
Thrustmaster XL (Joystick)	49,95
Thrustmaster Flight Control System	139,95
Thrustmaster Weappon Control System	249,95
Thrustmaster F-16 FLCS (Joystick)	269,95
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	319,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	599,00
Destruction Derby	99,95
Lemmings 3D	69,95
Novastorm	69,95
Street Fighter – The Movie	69,95
Tekken	99,95

+ = Software läuft unter Windows 95

Seit 10.11.95 der Superstore am Frankfurter Tor!

Seit 17.11.95 auch im Norden Berlins!

Seit 03.11.95 endlich auch in Hamburg

Wo Sie uns finden:

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz




Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



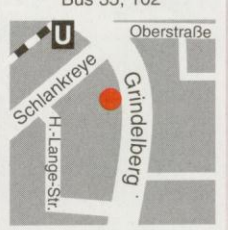
Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



WIR PACKEN AUS!

Fast geschenkt!

Der Trainer
PC Disk
Rally Championships
PC Disk
Reunion
PC Disk
Warriors
PC Disk
Jungle Strike
CD-ROM
Menzoberranzan
CD-ROM
Star Crusader
CD-ROM
Virtuoso
CD-ROM

je **19,99**

WarCraft 2
Tides of Darkness

Die Schlacht um Azeroth geht weiter. Zu Land, zu Wasser und in der Luft!

Eine Strategie-Action-Simulation der Extra-Klasse – in Echtzeit und SVGA!

komplett deutsch
CD-ROM

79,99

Unser Weihnachtstip:

Rebel Assault 2

Der Nachfolger!

CD-ROM

69,99

Höhlenwelt Saga
Wir präsentieren das Original von Software 2000!
komplett deutsch, CD-ROM

29,99

Dark Sun 2
– Wake of the Ravager –
CD-ROM

29,99

The Dig

Lucas Arts präsentiert sein neues Adventure nach einem Drehbuch von Steven Spielberg.

CD-ROM

69,99

Pro Pinball The Web

Empire präsentiert den derzeit wahrscheinlich genialsten 3D-Flipper für PC's!

CD-ROM

49,99

Earthsiege
dt. Version, PC Disk

39,99

Alone in the Dark 3
dt. Version, CD-ROM

39,99

Interplay präsentiert:

Stonekeep

Erleben Sie in diesem neuesten Rollenspiel Ihren fürchterlichsten Alptraum!

CD-ROM **85,–**

TFX EF 2000
DIE Flugsimulation, kompl. dt.
CD-ROM

85,–



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#



Sicherlich warten Sie schon gespannt auf den Sieger im Wettbewerb um meinen zukünftigen Namen. Da sich aber das von mir eigens dafür eingesetzte Namens-Wettbewerbs-Team erst noch durch die täglich säckeweise ankommenden Postkarten wühlen muß, kann ich den Sieger leider erst in der nächsten Ausgabe bekannt geben!

Wir wünschen an dieser Stelle allen unseren Kunden ein frohes Fest und einen guten Rutsch ins nächste Jahr!

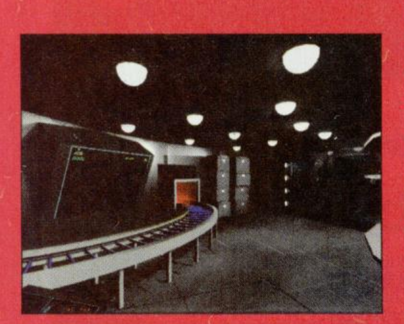


* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.

Versandkosten:
Vorkasse: 6,95 DM – Kreditkarte: 9,95 DM – Nachnahme: 9,95 DM + 3,– Post-NN-Gebühr
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Neuer Stern am deutschen Softwarehimmel

Wenn es um gute Absatzmärkte für PC-Spiele geht, ist Deutschland eine der ersten Adressen. Wenn es aber um gute Spielehersteller geht, ist Deutschland weit abgeschlagen. Nur wenige gute Firmen aus deutschen Landen können sich international durchsetzen. Das könnte jetzt anders werden. CAPS heißt die junge Firma und wird vom Großvertrieb NBG aus Burglengenfeld unterstützt.

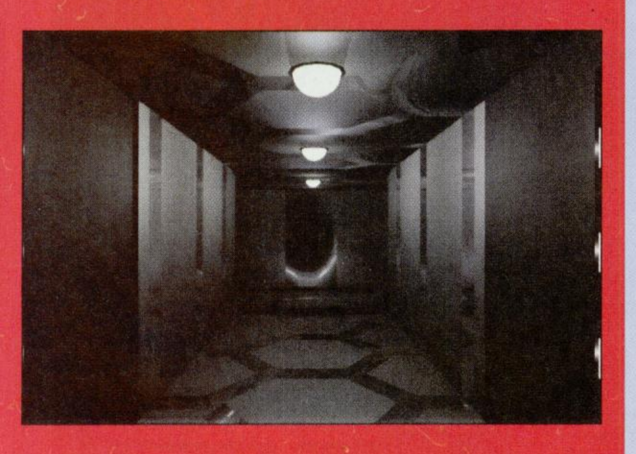


Erste Lorbeeren verdienten sich die Programmierer mit dem Jump'n'Run DADD (Der Aufstand der Dinge). Jetzt wollen sie gleich mit zwei Produkten in die vollen gehen. Zum einen wäre da das Actionadventure Mission Super I.Q. In einer Raumstation in SVGA muß der Spieler gegen eine Terroreinheit vorgehen, die Teile der Station lahmgelegt hat.

Ebenfalls in Richtung Action-Adventure mit toller Grafik ist Human Recall angesetzt. Der Held findet beim Tauchen eine Höhle. Der Rückweg ist jedoch versperrt. Also muß er durch ein weitverzweigtes Gangsystem nach außen gelangen. Dabei trifft er auf zahlreiche Mutationen, findet ein vermodertes Piratenschiff und darf so nebenbei knackige Rätsel lösen. Daß CAPS und NBG es ernst meinen, sieht man schon an der Pressekampagne für Mission Super I.Q. Denn kein geringerer als der Antistar Wigald Boning ist dafür verpflichtet worden.

Beide Titel sollen übrigens in den nächsten Wochen fertig werden. Wir werden den Stand der Dinge genauestens unter die Lupe nehmen.

SPOTLIGHT









Star Wars zu Hause

Wieder einmal präsentiert Euch LucasArts eine Geschichte aus dem Star-Wars-Universum: **Rebel Assault 2** ist die Fortsetzung des interaktiven Computerspiels, die die Wartezeit bis zum Erscheinen der angekündigten Kinofortsetzung verkürzen sollen. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Rebellenkämpfers und ballert sich, wie schon aus dem ersten Teil bekannt, durch diverse Filmlevel. Durch die Verwendung von vorgefilmten Szenen ist der Handlungsspielraum wieder einmal sehr beschränkt. Dafür kommt der zweite Teil auf 2 CDs. Für Star-Wars-Fans ein absolutes Muß.

Einen ausführlichen Test gibt's in der nächsten Ausgabe.

Fantasy-Klassiker auf dem Computer

Legend-Chef Bob Bates ist mal wieder ein echter Coup gelungen: Durch Beteiligung des auf Fantasy und Science-fiction spezialisierten amerikanischen Buchverlags Random House hat Legend (wird übrigens inzwischen von Virgin Interactive vertrieben) jetzt Zugriff auf die Bücher der populärsten Autoren dieser Stilrichtungen. Schon in Arbeit ist deshalb bereits das erste Spiel aus der **Shannara**-Serie von Terry Brooks, der übrigens der weltweit am meisten verkaufte Fantasy-Autor ist! Angesiedelt wird die noch nicht mit einem speziellen Untertitel versehene Shannara-Story zwischen Band 1 (The Sword of Shannara) und Band 2 (The Elfstones of Shannara) der Serie sein und die Geschichte von Shea, dem ansonsten nie erwähnten Sohn des Helden aus dem ersten Band erzählen (im zweiten Band schwingt dann gleich der Enkel das Schwert) – eine Lücke, die hier sehr geschickt ausgenutzt wird.



Terry Brooks selbst ist jedoch nicht für das ganze Spiel verantwortlich: Das Script erstellten Corey und Lori Cole, die früher bei Sierra für die **Quest-for-Glory**-Serie verantwortlich zeichneten. Mehr als 30 sprechende Charaktere haben die beiden in die animierten 3D-Sequenzen des Rollenspiels eingebaut. Ein "Tagebuch" hält die Fortschritte des Helden automatisch fest, eigene Eintragungen können ebenfalls vorgenommen werden. Die Musik stammt übrigens aus der Feder von George Sanger (The Fat Man), dessen Sounds bereits **Wing Commander** und **The 7th Guest** verschönerten. Natürlich soll Shannara auch in einer komplett deutschen Version erscheinen, sagt Bob und hofft, daß das Game noch 1995 die Regale stürmen wird.



Ripper – interaktiver Spielfilm

Dieser Tage stellt Gametek den interaktiven Spielfilm **Ripper** von Take-2 Interaktiv Software vor. Diese Grusel-CD-ROM fährt mit Starbesetzung auf: Die Hauptrolle übernimmt Christopher Walken, auch Burgess Meredith und John Rhys-Davis sind neben vielen anderen zu sehen. Für die passende musikalische Unterhaltung zeichnet Blue Oyster Cult verantwortlich. Wer vorab schon mal einen Eindruck von dem Game bekommen möchte, findet auf unserer CD-ROM eine selbstlaufende Demo!



News

7th LEVEL

BATTLE BEAST

Das Ultimative Fight Game

Sechs verschiedene Kämpfer
neun unterschiedliche Szenarien auf zwei Ebenen
Trickfilmanimationen in Filmqualität mit mehr als 8000 Bildern
mehr als 100 Kampftechniken pro Spielfigur
lernfähige Computergegner
versteckte Geheim- und Bonusräume
über 300 Kampf- und Hintergrundgeräusche...

...lassen das Blut in den Adern gefrieren!

FÜR WINDOWS '95 & WINDOWS 3.1

Bestell-Nr.
76896 40494 2



SPOTLIGHT

Gewinner

Psycho Pinball (PC Spiel 10/95, Softgold)

Die Aufgabe war nicht leicht: Aus den Buchstaben der Wörter **Psycho Pinball von Codemasters** sollten maximal zehn neue Wörter gebildet werden. Diese Aufgabe schien die meisten Teilnehmer mehr zu fesseln als ein Computerspiel. So schrieb uns ein Mitspieler, daß er und seine Eltern einen ganzen Abend lang nach möglichst langen, gültigen Wörtern suchte und er selbst später noch Wörter dahingehend überprüfte, ob sie denn mit den vorgegebenen Buchstaben überhaupt zu bilden wären.

Die Auswertung war alles andere als einfach; Wörter, die man mit normalem Menschenverstand als falsch interpretieren würde, fanden sich im Duden (Bedingung!) wieder, andere standen wiederum nicht drin, sind aber durchaus gebräuchlich und waren somit ebenfalls gültig. Aber nur, sofern sie nicht mit Bindestrich geschrieben werden, und daran scheiterten einige der Mitspieler (vor allem jene, die extrem lange Wörter "fanden"). Einer mit 172 Buchstaben fand in den Augen der Jury keine Gnade, da er zudem Begriffe ermittelte, die nicht einmal logisch waren. Wortschöpfungen wie z. B. Papstmobilversand brachten uns des öfteren zum Lachen, mußten aber dann leider gestrichen werden. Ebenso ließen wir zusätzliche Wörter nicht durchgehen, wenn vorab bereits zehn genannt wurden (auch wenn diese unter Umständen mehr Buchstaben hatten).

Kurzum: Auch unsere Köpfe rauchten, aber schließlich fanden wir jene acht glücklichen Trostpreis- und den einen überglücklichen Hauptpreisgewinner. Er war von allen Einsendern der einzige, der es auf (gültige!) 150 Punkte (=Buchstaben) brachte.

Somit geht der Original-Flipper an

Stephan Kehrberg in Stade

Je ein Psycho-Pinball-T-Shirt geht an:

Christiane Valz, Leipzig
Patrick Henrichs, Mülheim
Ralf Lies, Heppenheim

Je ein Soundtrack "Psycho Nation" erhalten:

Sebastian Neschen, Mönchengladbach
Yvonne Burkhardt, Reutlingen
Ingrid Heidecker, Mülheim
Claudia Atts, Müncheberg
Harald Göttle, Babenhausen

Die Preise wurden bereits verschickt, wir gratulieren herzlich

Legend, die zweite

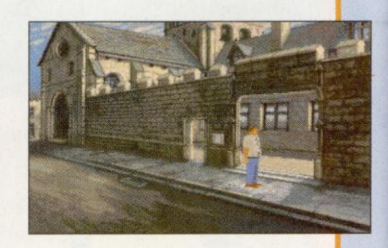
Die Zusammenarbeit mit Random House trägt im Sommer 1996 gleich noch mal schmackhafte Früchte. Die witzige Kultserie **Callahan's Crosstime Saloon** wird ebenfalls für den PC umgesetzt. Designer ist hier Josh Mandel, der bei Sierra zuvor unter anderem bei der Space-Quest-Serie und Freddy Pharkas mitgearbeitet hat – wenn das keine hohen Erwartungen weckt...

Callahan's Saloon sieht äußerlich wie eine ganz normale Kneipe aus, die an jeder Ecke in New York stehen könnte. Die Stammkunden kippen sich munter einen nach dem anderen hinter die Binde, ganz wie üblich eben. Allerdings sind die Kunden von etwas anderer Art, denn die meisten von ihnen sind Aliens, Monster, Cyborgs, Clones, Zeitreisende – für Buxtehude vielleicht etwas ungewöhnlich, aber in New York ist man seltsame Dinge ja gewöhnt. Und Du darfst in Gestalt von Jake, einem der Stammtischkunden, die wildesten Abenteuer in den abgefahrensten Orten und Zeiten erleben. Was bisher über Callahan zu erfahren war, läßt auf ein inhaltlich witziges Game à la Erik the Unready schließen, das unter einer völlig neuen Grafik-Engine laufen soll.



Neue Trilogie von Infogrames

Einen Tag nach offiziellem Redaktionsschluß erreichte uns Timegate von Infogrames. Ein Actionadventure im bewährten Stil der Alone-in-the-Dark-Trilogie. Natürlich hat der französische Hersteller alle Hebel in Bewegung gesetzt und die neuesten Techniken verwendet. Das fällt vor allem bei der Grafik auf, die deutlich besser ist, als in den vorhergegangenen Adventures. Natürlich gibt es eine komplett neue Story. Bei Infogrames hat man eben die Zeichen der Zeit erkannt und es bei drei Teilen Alone in the Dark belassen. In diesem Teil muß der Held zwar auch eine schöne Frau retten, doch diesmal geht es nicht um die Mystik des H. P. Lovecraft oder die Voodoo-Legenden, sondern um Zeitreisen. So marschiert der Held durch zahlreiche Epochen der Menschheitsgeschichte und stolpert von einer Falle in die andere. Ein erstes Anspielen des Games war dermaßen stark, daß wir in dieser Ausgabe von einem Test absehen, und in der PC-Spiel 2/96 ein ausführliches und fundiertes Urteil präsentieren. Aber so viel vorweg: Das Teil ist verdammt gut!





Low Cost VR

Mit der 3D-Max-Brille von Kasan, werden Computerspiele plastischer. Das Hi-Tech-Spekuliereisen arbeitet nach dem Shutterprinzip und schafft es auch in den niedrigeren Frequenzmodi, ein stabiles, dreidimensionales Bild auf (vor, hinter?) den Schirm zu zaubern. Da die schlaue Brille das gleiche Verfahren verwendet wie die Cyberhelme CyberMaxx und i-Glasses, wird von vornherein eine ganze Menge 3D-Spielesoftware unterstützt. Am erfreulichsten ist jedoch der niedrige Preis von knapp 400 DM. Wir werden das brandheiße Produkt in einer der nächsten Ausgaben ausführlich unter die Lupe nehmen. Wer das Teil allerdings irgendwem zu Weihnachten unter die Tanne legen will, bekommt Infos von:
Tier Zwo Verlag • Weselstr. 12 • 53113 Bonn • Tel.: 0228/650031



Kein Zutritt für Angsthasen

ALIEN ODYSSEY

International EMMA Award Winner 1995







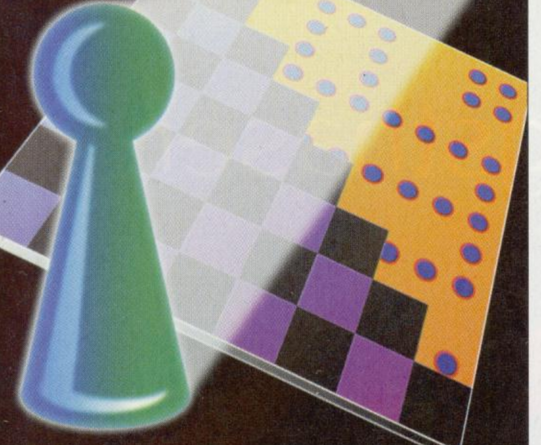
Die Erde braucht keinen neuen Helden, aber der Planet Betan dringend. Alien Odyssey ist ein nervenzerfetzendes Action-Abenteuerspiel der legendären englischen Hit-Schmiede Argonaut. Eine explosive Mischung aus Action, Shoot'Em Up, Echtzeitabenteuer und erstklassigem neuartigem Gameplay. Retten Sie mit Gaan und Psaph einen unmenschlichen Planeten, und verhindern Sie seine Zerstörung. Meistern Sie die größten Herausforderungen eines der besten Action-Abenteuerspiele: Über 120 Locations – zusammen mehr als 70 Stunden Spielzeit, besonders flüssige Animationen und aufwendiges Modelling, Schnitttechnik wie bei einem Hollywood-Blockbuster, bahnbrechende 360 Grad Echtzeit-FMV-Rotationstechnik, strategische Spielelemente und Puzzles, viele verschiedene Gegner und Gefahren, realistisch animierte Hintergründe und Umgebungen und und und ...



PC CD-ROM



PHILIPS



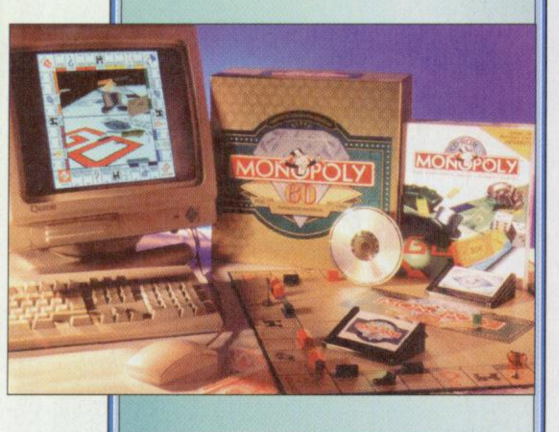
Bretthupferl

von Rainer Scheer

SPOTLIGHT

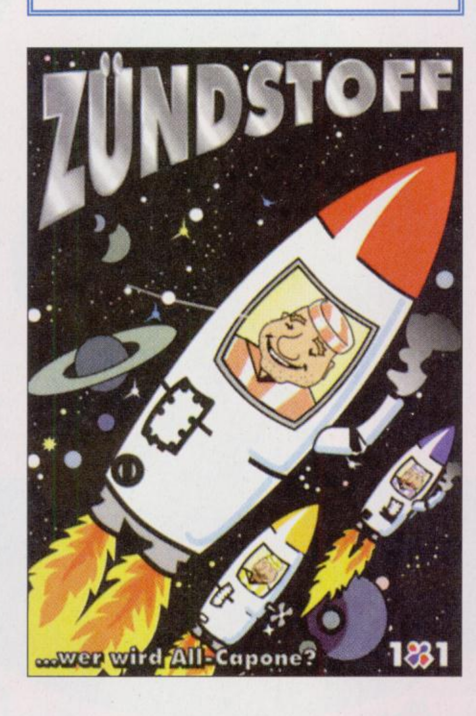
In Kürze ...

Monopoly wird 60! Wie im Märchen: Charles Darrow, ein arbeitsloser Heizungsbau-Ingenieur, entwickelte Anfang der dreißiger Jahre das Spiel **Monopoly** und verkaufte es 1935 an die Firma Parker. Der amerikanische Traum – vom Tellerwäscher zum Millionär – nahm auch keinen Schaden, als Gerüchte auftauchten, Darrow hätte seine Idee aus dem Spiel *The Landlord's Game* entnommen, das Elisabeth J. Magie 1904 bereits als Patent angemeldet hatte und das in Feldaufteilung und Spielverlauf dem heutigen Monopoly sehr nahe kam. Wem also der wahre Ruhm zusteht, läßt sich so genau wahrscheinlich nicht mehr klären. Den Hersteller Parker aber bewahrte Monopoly seinerzeit vor dem endgültigen Aus, und so feiert der heute den Geburtstag gebührend mit einer limitierten "Monopoly – 60th Anniversary Edition". Und weil das technische Zeitalter nicht aufzuhalten ist, gibt's Monopoly jetzt auch auf CD-ROM von Virgin (S. 77). Erheben wir also unser Glas: Happy Birthday, liebes Monopoly. – Aufs Altenteil werden wir das Spiel noch lange nicht entlassen!



Ad astra

Zündstoff
Autor: Michael Kiesling; Rennspiel für 2 bis 5 Spieler ab 10 Jahren. Hersteller: 1x1 Spiele GmbH, Im Winkel 4, 28844 Weyhe; Preis: ca. 40 DM.



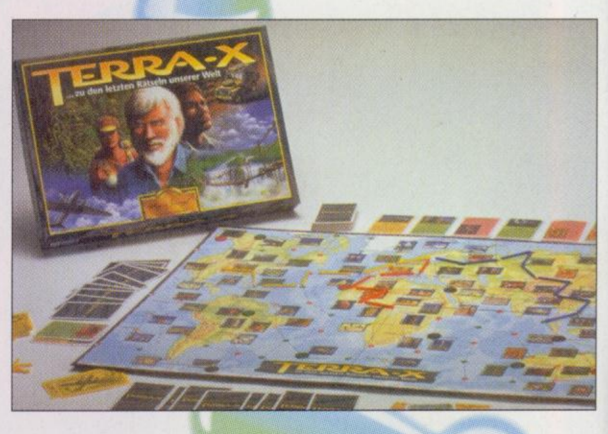
Beim neugegründeten 1x1 Spiele Verlag gibt's gleich **Zündstoff**. Nicht zu Mond, Mars oder Venus soll die Reise gehen, nein, gerade in der kalten Jahreszeit empfehlen wir einen Trip zur Sonne. Das kann auch mal schön warm werden, und weil die Sonne manchmal unangenehm blendet, gibt's am Ziel eine Sonnenbrille. Wer zwei dieser Sonnenbrillenchips einsammeln konnte, bei dem hat der Zündstoff auch richtig gezündet.

Sechzehn Planetenscheiben werden auf dem Spieltisch ausgebreitet. Dabei ist auf jeder Scheibe vorgegeben, mit welcher Rakete man diesen Planeten erreichen kann. Drei Raketen stehen zur Verfügung, durch das Ausspielen von Karten wird festgelegt, wer sich den Fahrschein für welchen Flieger sichert. Da muß die Konkurrenz beobachtet und gleichzeitig muß verfolgt werden, wer was von seinen Karten bereits gespielt hat. So kommen taktische Elemente in ein Brettspiel, das völlig locker und unkompliziert daherkommt. Die Spieldauer läßt sich nach Bedarf variieren, indem einfach mit weniger Planetenscheiben gespielt wird.

Geheimnisvolle Erde

Terra X
Autor: Wolfgang Kramer; Abenteuerspiel für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren.
Hersteller: Queen Games, Antwerpener Str. 4, 53842 Troisdorf; Preis: 50 DM.

Etwas erdverbundener als der vorgenannte Titel ist **Terra X** von Wolfgang Kramer. Der Titel läßt genau das Richtige assoziieren: Expedition heißt das Zauberwort. 79 mystische Stätten dieser Erde sind auf wunderbar gestalteten Expeditionsaufträgen festgehalten worden. Ein kurzer Text lädt zum Verweilen ein. Mindestens neun Aufträge gilt es zu erfüllen, daneben locken Bonuspunkte für öffentliche Aufträge. Jeder hat die Möglichkeit, eine der drei gestarteten Expeditionen voranzutreiben, seinen eigenen Interessen entsprechend ein bestimmtes Ziel ansteuern zu lassen. Reisegutscheine ermöglichen Sonderzüge und kleine "Korrekturen", konnten die Mitspieler mal wieder die Landkarte nicht richtig lesen.



Terra X von Queen Games ist ein wunderbar ausgestattetes Familienspiel, das auf vorbildliche Weise die gewünschte Atmosphäre erzeugt. Ich weiß ja nicht, wie es Euch geht, aber ich habe meinen Rucksack schon gepackt und den Kompaß eingesteckt. Von mir aus kann's losgehen ...



Computer, Köln und Karneval



Sie ist wohl die erfolgreichste deutsche Consumer-Messe ihrer Art: Die Computer '95. In diesem Jahr zählte man in Köln etwa 70.000 Besucher. Und die nahmen neben so manchem Schnäppchen die neuesten Eindrücke mit nach Hause.

Die Entwicklung in der Computer- und Multimediabranche hat mächtig zugelegt. "Dies empfinden nach einer repräsentativen Umfrage die Hälfte aller Bürger als Bedrohung", ließ Justizministerin Sabine Leutheusser-Schnarrenberger auf der offiziellen Pressekonferenz verlauten. Dieses Vorurteil abzubauen war das Hauptanliegen der Computer '95. Die PC Spieler Sandra und Klaus fühlten sich jedoch keineswegs bedroht und stürzten sich kopfüber ins Messegewühl. Hier die neuesten Facts in Sachen Spielesoftware:


Schon manchen ist der Himmel auf den Kopf gefallen

Spiel- und Lernspaß

Als Ausrichter der Messe und Hersteller trat **Software 2000** in Köln auf. In einem waschechten Hubschrauber konnten Messebesucher **Apache Longbow** zocken und **Space Marines** über eine gewaltige Videowand spielen.

Die Eutiner hatten außer dem aufwendigen Stand noch eine Menge mehr auf der Pfanne: **Archibald Applebrook's Abenteuer** wurde u. a. von Aktionskünstlern präsentiert, Manager konnten sich an der Wirtschaftssimulation **Capitalism** erfreuen und Adventure-Fans an **Talisman**. In einer geheimen Ecke wurde **Bundesliga Manager Hattrick** vorgestellt und **Star Rangers** (Test im Spielfeld) auf einer Videowand präsentiert.


Star Rangers

Im nächsten Jahr will man nicht mehr nur auf gute Unterhaltung programmieren, sondern auch auf Lernspaß. Unter dem Label **Juniorsoftware** sollen Programme wie **Alice im Wunderland**, **Die Schatzinsel**, **Reise zum Mittelpunkt der Erde** oder **Rocky und seine Freunde** erscheinen.



Nichts ist unmöglich!

Ferkeleien von Neo

Du mußt ein Schwein sein, auf dieser Welt ... Die Prinzen waren zwar nicht auf der Kölner Messe, dafür aber die Schweizer Firma Neo. Und die hat sich mit **The Mutation of J.B.** eine ganz skurrile Geschichte einfallen lassen: Der kleine Junge J.B. wird von einem verrückten Professor in ein Schwein verwandelt. Ob er das dann auch Zeit seines Lebens bleiben muß, wird sich ab Februar zeigen.



The Mutation of J.B.

Flippiges von 21st

Gleich zwei Flippersimulationen stellte **21st** in Köln vor. **Pinball World** ist eine davon – genaueres über dieses Teil ist im Spielfeld nachzulesen. Mit **Pinball Illusions** dagegen hat sicher so mancher PC-Spiel-Leser schon seine eigenen Erfahrungen gemacht (siehe Kasten). Es wird



Pinball World

sich demnächst sogar ein dritter im Bunde einfinden: ein 3D-Flipper ist in Arbeit.

In der englischen Softwareschmiede liegt außerdem ein heißes Eisen namens **Synnergist** im Feuer. Das Adventure wurde als "Rohling" vorgestellt und ist für das erste Quartal '96 geplant. Als Reporter soll der Spieler Mordfälle aufklären und dabei verschiedene Lösungsmöglichkeiten haben.



Jagd auf Hill und Schumacher

Leckerbissen

Microprose dagegen setzt auf Fußball. PC Spiel hatte die Ehre, als erste Zeitschrift **Team Chef** unter die Lupe nehmen zu können. Als Manager und Trainer kümmert man sich um wirtschaftliche Belange des Vereins. Vor allem aber geht es um die eigene Karriere, mit dem Ziel, erfolgreichster Teamchef in Europa zu werden Die Simulation ist sehr wirklichkeitsnah gestaltet und bietet bisher nicht gekannte Möglichkeiten.

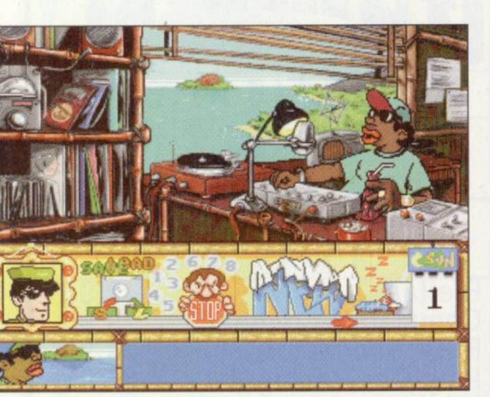
Domark lockt mit **Big Red Racing.** Als Fahrzeuge bieten die Engländer so ziemlich alles an, was sich fortbewegen kann: Luftkissenboote, Weltraumbuggies, Kipplader etc. Der Spieler kann durch Steinbrüche, Schneefelder oder Wüsten (insgesamt 18 Strecken) sausen und wird dabei von abgedrehten Soundeffekten und schrillen Kommentaren begleitet. Ebenfalls im Domark-Programm: **Absolute Zero,** ein Weltraumballerspiel.

Am Microprose-Stand war neben Domark auch **UBI Soft** mit dem Jump'n'Run-Leckerbissen **Rayman** vertreten (Test auf den Seiten 84/85). Wer das lang erwartete **Formula I Grandprix 2** ausprobieren wollte, konnte seine fahrerischen Künste in einem echten Rennwagen unter Beweis stellen.



Gothic Machines

Formula 1 Grandprix 2


Carribean Desaster

Der blaue Punkt

Blue Byte glänzte mit dem gerade erschienen Comic-Adventure **Chewy.** Das völlig abgedrehte Game nimmt die Science-fiction-Szene mächtig auf die Schippe und begeisterte damit manchen Messebesucher. Allerdings ist das für das Label mit dem blauen Farbtupfer kein Grund, die Füße hochzulegen. Im Gegenteil, die Mülheimer Firma ist mit der Fertigstellung von **Siedler 2** und der U-Boot-Simulation **Schleichfahrt** bestens ausgelastet.

Vollblechsound

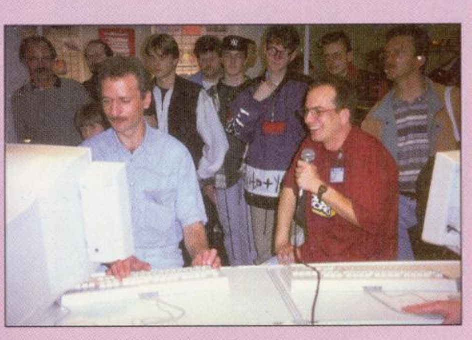
Wer daran glaubt, daß Roboter freundlich, dienstbar und sanftmütig sind, dem macht **Ikarion** mit **Gothic Machines** einen dicken Strich durch die Rechnung. Die Aachener bieten an, sich mit ungemein schlechtgelaunten Robotern anzulegen. Humanoide Möchtegern-Strategen können im Mehrspieler-Netzwerkmodus viele, echt ätzend schwere Kriege führen.

REPORT

Supercup '95

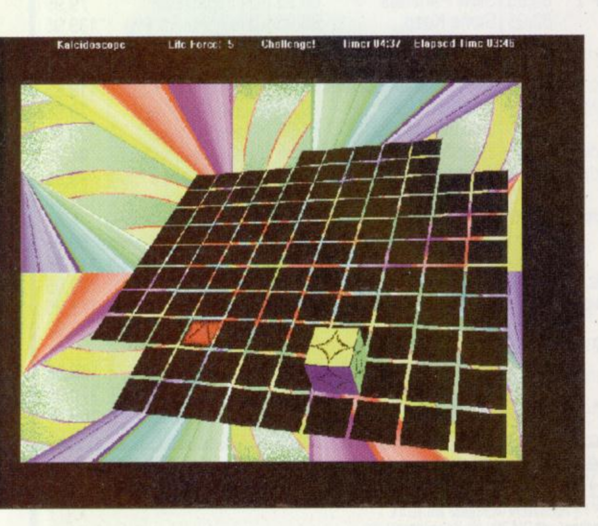
Selten hat es auf einen unserer Wettbewerbe ein so großes Echo gegeben wie beim Supercup '95. In einer gemeinschaftlichen Aktion von Vobis, 21st Century Entertainment und PC Spiel wurde zwei Monate vor der Messe dazu aufgerufen, ein fünf Minuten langes Pinball Illusions-Demo zu spielen und eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Diese sollte dann auf eine Diskette gespeichert und an die Redaktion PC Spiel geschickt werden.
Waren es in den ersten Wochen nach Aufruf noch relativ wenige Einsendungen, so erschlug uns fast der Briefträger, als er urplötzlich ganze Berge von Umschlägen mit der Aufschrift "Supercup '95" vorbeibringen durfte. Fast 900 Einsendungen und zahlreiche "Nachrücker" wurden gesichtet, verglichen, sortiert und – überprüft; konnte man doch mit einem Texteditor das Ergebnis verändern, was uns allerdings vorher schon bekannt war. So mußten wir einen jungen Anrufer, der angeblich 4 Milliarden Punkte erreicht hatte, denn auch auf diesen Punkt hinweisen, denn in Wahrheit waren es schlappe 400 Millionen gewesen – und das reichte bei weitem nicht für die Endausscheidung während der Computer '95 in Köln, zu der die drei punktbesten Flipperer eingeladen wurden.

Die drei Superzocker hatten einen Highschore von 2,3 bzw. 2,4 Milliarden Punkten erspielt, was bei vielen, die sich am Messestand versuchten, zunächst auf Unverständnis stieß. Der Kniff bestand einfach darin, mit erreichtem "Spinnball" (der sich bei jedem erneuten Treffer punktemäßig erhöht) zu tilten und so das Ergebnis hochzutreiben.


Kate redet die Kugel ins Aus

Auf der Computer '95 mußten die drei Sieger aus der Vorentscheidung dann gegen drei Tagesbeste antreten, die am Tronic-Stand "live" ihre Kunst unter Beweis gestellt hatten. Besonders am Samstag fand der Wettbewerb eine sehr breite Zustimmung beim Publikum.
Unter den Augen vieler Besucher geriet vor allem die Endausscheidung zu einer spannenden Partie. Das Ergebnis beweist wieder einmal, daß es sich live vor Publikum anders spielt als zu Hause im eigenen Zimmer. Zwei Sieger aus der Disketten-Vorentscheidung belegten zwar die beiden ersten Plätze, doch weder Manfred Diegler noch Daniel Stelter es gelungen, ein solch hohes Ergebnis zu erzielen wie zu Hause. Immerhin: 1.281.530.000 Punkte reichten Diegler, um den funkelniegelnagelneuen Vobis-Multimedia-PC zu gewinnen. Daniel Stelter darf sich indes über einen hochwertigen Drucker freuen. Die übrigen Hauptpreise (Multimedia-Kit, Internet-Kit, Doublespeed-CD-ROM und Handscanner, allesamt ebenfalls von Vobis gestiftet) gingen an die Tagessieger Marcus Krausl, Matthias Gutzmer und Hendrik Huber (Platz 3, 4 und 6) sowie Holger Langer (Platz 5), der in der Vorentscheidung mit rund 2,494 Milliarden Punkten den höchsten Score überhaupt eingesandt hatte, in Köln aber vom Pech verfolgt war.
Die Gewinner der 14 Trostpreise wurden aus allen Einsendungen auf der Computer '95 vor Publikum gezogen; sie werden per Post benachrichtigt.

Klaus



Endorfun

Im Jahr 2214 hat Ikarion mit **Project Paradise** die letzte große Schlacht der Menschheit geplant, bei der es keinen Sieger geben wird. Aus den Trümmern geht Cyber-Tech hervor, und dieser Konzern verfolgt nur ein Ziel: Die endgültige Vernichtung der Erde! Als Comic-Figurist ist Ron Williams im Ikarion-Programm, der im Strategiethriller **Carribean Disaster** als Radio-Ron eine Rolle spielt.

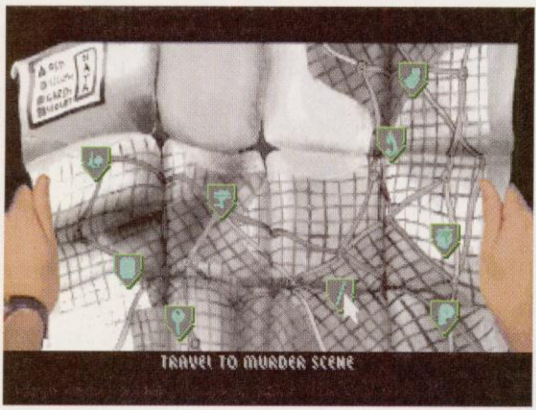


Skurril sind die Zwischensequenzen von Z

Tödliche Gefahren

Z wants you! Die Bitmap Brothers präsentierten mit dem Echtzeit-Strategiespiel Z ein abenteuerliches, radikales Wettrennen um Gebietsvorteile und Rohstoffe. Als Untergebe-

ner von General Zod steuert man Armeen bei Roboterkriegen. Balsam für die Seele soll **Endorfun** bieten. Der Spieler hat die Aufgabe, pulsierende, mehrfarbige Würfel über ein Raster zu manövrieren und richtig einzusetzen. Hypnotisierende Grafiken und faszinierender Soundtrack sollen im Unterbewußtsein einen Wohlfühleffekt auslösen und den Benutzer in einen tranceähnlichen Zustand versetzen.



Synnergist

Stars und Sternchen

Natürlich wurden auch auf dieser Messe wieder einige Stars von Softwarefirmen angeheuert, um deren Produkte ins richtige Licht zu setzen. **Wigald Boning** erklärte für NBG anschaulich den Unterschied zwischen CD-ROM und CD-Rum. Währenddessen war **Ron Williams** schräg gegenüber damit beschäftigt, **FIFA Soccer '96** für **Electronic Arts** zu präsentieren. Software 2000 glänzte mit Jimmy Hartwig als Moderator im RTL-Boxring.

Unter den Sternchen gaben sich das Musikgenie **Chris Hülsbeck** und **Infogrames-Produzent Hubert Chardot** die Ehre. Der Franzose dürfte vielen durch seine Horroradventures wie Prisoner of Ice und Alone in the Dark bekannt sein.

Ansonsten gab es wieder einmal jede Menge Verkaufsstände. Einer davon mußte jedoch schon am Freitag überraschend geschlossen werden. Der holländische Aussteller war tatsächlich so schlau, Raubkopien auf der Messe zu verkaufen. Da war natürlich auch gleich Softwaredetektiv Gravenreuth zur Stelle, um dem Spuk ein Ende zu machen.



Ich sehe was, was du nicht siehst!

Man darf weiterhin gespannt sein, was die Domstadt an Computerneuheiten zu bieten hat. Denn die nächste Kölner Messe kommt bestimmt! Übrigens: Das größte Gedrängel gab es nicht etwa auf dem Messegelände, sondern vielmehr am Samstagabend in zahlreichen Kölner Kneipen. Wen wundert's, begann doch an diesem 11.11. die Karnevalssaison ... ❑

sat/kate



Windows 95 – neuer Spielestandard?

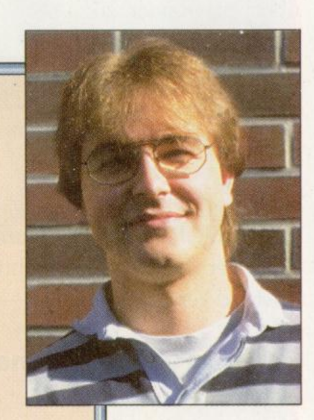
auf Stimmenfang war Andreas Lober

Windows 95 ist in aller Munde. Wir haben bei Vertretern führender Spielefirmen nachgefragt: Geht ohne das neueste Baby von Bill Gates bald gar nichts mehr?

REPORT

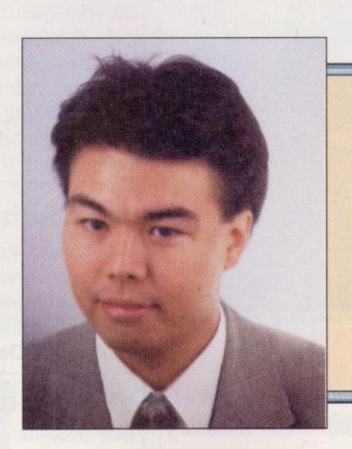
An Windows 95 scheiden sich die Geister. Schnellere Routinen, hoher Bedienkomfort und einfache Installation sind auf der Positivseite zu vermelden. Wer aber schon immer eine Abneigung gegen Microsoft-Produkte hatte oder hardwaremäßig weniger gut ausgerüstet ist, wird kaum geneigt sein, auf das neue Windows umzusteigen. Bisher waren Spieler von der Fenster-Entwicklung wenig betroffen. Nur einige wenige Programme nutzen das langsame Betriebssystem, teilweise gab es auch zwei Versionen des Programms, so bei einigen Sierra-Titeln. Das könnte sich jetzt ändern, da Windows nun nicht mehr langsamer, sondern schneller als DOS ist. Kurz nach Veröffentlichung von Windows 95 gibt es auch schon die ersten Spiele, die ohne Windows 95 keinen Mucks tun. Wir haben uns bei Softwarefirmen erkundigt und gefragt:

Wie sieht die Firmenpolitik in bezug auf die neue Oberfläche aus?

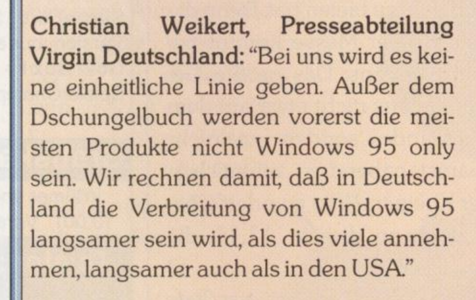


Sven Hamann, Pressesprecher Microprose Deutschland: "Die meisten Games, die derzeit in der Entwicklung sind, werden für DOS geschrieben, so beispielsweise *Formula One Grand Prix 2*. Bisher hatten wir schon einige Programme unter Windows, in Zukunft werden dann wohl auch verstärkt Games erscheinen, die Windows 95 benötigen."

Thomas Hertzler, Geschäftsführer Blue Byte: "Spiele wie *Die total verrückte Rallye* und *Battle Isle III* sind speziell für Windows 95 angepaßt. Wir empfehlen dringend die Anschaffung von Windows 95 für diese Produkte. *Albion, Chewy Esc from F5*, und *Die Siedler 2* werden Windows 95 nicht unbedingt voraussetzen. Alle Produkte, die nach März 96 veröffentlicht werden, setzen auf die eine oder andere Weise auf Windows 95 auf. Der Grund: vereinfachte Nutzung der Ressourcen des Computers. Oftmals werden Teile der Hardware des Computers, wie zum Beispiel Grafikbeschleunigungen, von DOS-Programmen gar nicht benutzt. Der Einstieg in Windows 95 ist sicher mit Investitionen verbunden, aber dafür stimmt auch die Leistung."



Ingo Zaborowski, PR-Executive Sony Interactive (früher Sony Psygnosis): "Alle unsere Neuerscheinungen dieses Jahr werden reine DOS-Produkte sein. Wie dies ab nächstem Jahr aussehen wird, ist derzeit noch unklar. Wir werden beobachten, wie Windows 95 von den Usern angenommen wird."

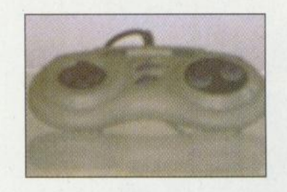


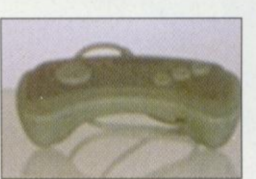
Christian Weikert, Presseabteilung Virgin Deutschland: "Bei uns wird es keine einheitliche Linie geben. Außer dem Dschungelbuch werden vorerst die meisten Produkte nicht Windows 95 only sein. Wir rechnen damit, daß in Deutschland die Verbreitung von Windows 95 langsamer sein wird, als dies viele annehmen, langsamer auch als in den USA."

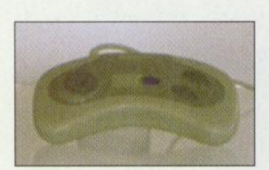


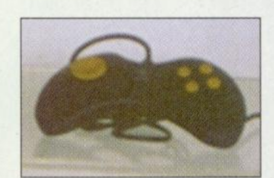
L U S T   S T A T T   F R U S T   B E I M   J O Y S T I

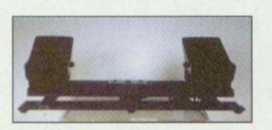
Knüppel auf den















THEMA

Es muß nicht immer ein neues Game sein, das man sich als begeisterter PC-Spieler zu Weihnachten schenkt oder schenken läßt. Wie wär's statt dessen mit einem Joystick, der auch aus vorhandenen Titeln noch mal neuen Spaß rausholen kann?

Der am schönsten designte Joystick ist nichts wert, wenn er sich im spielerischen Einsatz als Niete erweist. Doch Ausprobieren vor dem Kauf ist oft nicht möglich und schon gar nicht mit den Spielen, die man selbst zu Hause hat. Um die Entscheidung für eine Anschaffung trotzdem etwas leichter zu machen, sind rund zwei Dutzend gängige Joysticks, Joypads, Pedale und andere Steuergeräte im PC-Spiel-Test angetreten, um zu beweisen, was sie zu bieten haben.

Eine Warnung vorweg: Den idealen Joystick für jede Spielegattung, der auch noch billig ist und cool aussieht, gibt es nicht. Die unterschiedlichen Spielegattungen stellen gänzlich unterschiedliche Anforderungen an die Hardware, und Qualität hat auf jeden Fall ihren Preis.

Am anspruchsvollsten sind die Flugsimulatoren (Beispiele: *Flight Unlimited, Flight Simulator*): Hohe Präzision ist hier unentbehrlich, gute Standfestigkeit durch hohes Gewicht oder Saugnäpfe ist von Vorteil. Da viele Kommandos normalerweise auf die Tastatur gelegt sind, ist es günstig, wenn der Stick einige Tasten hat, die sich frei belegen lassen. Ebenfalls vorteilhaft sind Hütchen für die eventuell vorhandene 360-Grad-Rundblickfunktion und spezielle Schubkraftregler. Für Luxussticks, die all das bieten, muß man allerdings tief in die Tasche greifen; lohnen dürfte sich das nur für ausgesprochene Flugi-Freaks.

Besonders gut in der Kategorie Flugsimulationen ist der **Flightstick Pro**. Wer weniger ausgeben möchte, ist aber auch mit einem **Gravis Analog Pro** oder einem **Wingman Extreme** gut bedient. Die superaufwendigen Geräte wie Pedale und Virtual-Pilots dagegen werden schnell in der Ecke landen, wenn die erste Begeisterung verflogen ist – sofern sie überhaupt mit dem eigenen Computer zusammenarbeiten, da sie bei manchen Gameports Schwierigkeiten machen und eine aufwendige Installation erfordern. Die Dinger sind sperrig und können, einmal festgeschraubt, oftmals trotzdem nur unter Verrenkungen bedient werden. Mit einem guten Stick ist man allemal besser und billiger ausgestattet.

Auch aufwendige Rennsportsimulationen (Beispiele: NASCAR Racing, IndyCar Racing) spielen sich mit einem präzisen Stick gleich ganz anders als mit einem Billig-Wackelpudding. Guter Halt am Tisch ist nützlich, es werden aber nicht so viele Knöpfe benötigt. Die für Flugsimulationen empfohlenen Sticks versehen ihren Dienst ganz ausgezeichnet. Wer nicht so tief in die Tasche greifen will, ist aber auch mit einem Allround-Stick gut bedient. Unser Tip: **Wingman Extreme oder Gravis Analog Pro**. Wer sparen möchte, greift zum **Gravis Analog**.

Gänzlich andere Anforderungen als die genannten Spielekategorien

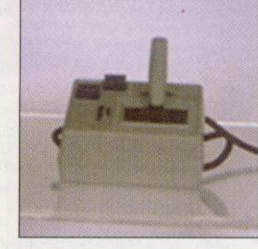


n Tísch







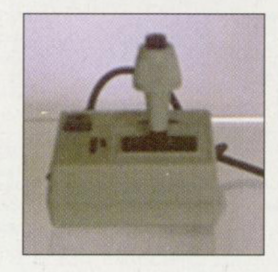






stellen schnelle, zweidimensionale Actionspiele im Konsolenstil an die Sticks (Beispiele: Jump'n'Runs wie *Jazz Jackrabbit* oder Prügelspiele wie *FX Fighter*). Analogjoysticks sind hier weitgehend unbrauchbar und Joypads aufgrund guter Reaktion durch kurze Wege das einzig Wahre.





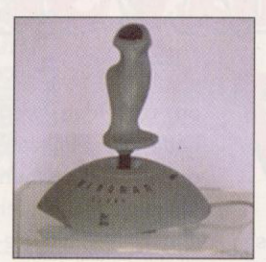


Überblick

Name	Hersteller	Preis (ca.)	linkshänder-tauglich	Dauerfeuer	Anzahl der Buttons	Standfestigkeit	Bemerkungen
QuickShot Joypad	QuickShot	keine Angabe	nein	ja	2	entfällt	einfaches Joypad ohne Besonderheiten, befriedigend
ThunderPad	Logitech	40 DM	nein	ja	4+2 Dauerfeuer	entfällt	liegt gut in der Hand, cooles Design, zwei der Buttons sind etwas unpraktisch angebracht, gut
TechnoPlus Controlpad	TechnoPlus	20 DM	nein	ja	3	entfällt	liegt gut in der Hand, gute Diagonalsteuerung, mäßige Buttons, sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
PC Propad	QuickJoy	30 DM	nein	ja	2	entfällt	diverse Dauerfeuer-Optionen, ordentliches Feeling, ähnlich gut, aber teurer als das TechnoPlus-Pad
PC Propad 4	InterAct	40 DM	nein	ja	6	entfällt	verstellbares Tastenlayout, doch unser Exemplar war extrem unpräzise
Gamepad	Gravis	50 DM	ja (umschaltbar)	ja	4	entfällt	das einzige Pad für Linkshänder; auf das Steuerkreuz ist ein Mini-Stick aufschraubbar; auch ansonsten gut, aber etwas teuer
Spezialsticks							
RCS Paddles	Thrustmaster	290 DM	ja	entfällt	entfällt	gut	gutes Feeling für Flugsimulatoren-Ruder, dennoch nur ein Fall für Freaks – ein guter Stick ist wichtiger und wird zusätzlich benötigt, da nur die Pedale für die Rudereinstellung enthalten sind
Pro Pedals	CH Products	230 DM	ja	entfällt	entfällt	befriedigend	für Flugsimulatoren und Rennspiele als Ergänzung zum Joystick – schlechteres Feeling als das Thrustmaster Produkt, eher ein teures Spielzeug
WCS Mark II	Thrustmaster	260 DM	nein	nein	7	befriedigend	noch eine Joystickergänzung: Schubregler und zahlreiche Buttons, die mit Tastaturfunktionen belegt werden können, gutes Feeling, angesichts des Preises und der Tatsache, daß man auch einen guten Joystick zusätzlich braucht, aber nur für absolute Hardcore-Flieger empfehlenswert
Virtual Pilot Pro	CH Products	220 DM	ja	nein	6+Hütchen+ Schubkraftschalter +Feinabstimmung	gut	originell, total anderes Feeling als beim Spielen mit dem Stick, aber ungünstige Befestigung am Tisch – zu flache Halterung – teures Spielzeug
Virtual Pilot	CH Products	180 DM	ja	nein	2+Schubregler+ Feinkalibrierung	gut	hier gilt dasselbe wie beim großen Bruder, gleiches Feeling, weniger Tasten, immerhin eine Spur günstiger
Flightstick	CH Products	90 DM	ja	nein	2	mäßig	nicht mehr ganz auf dem neuesten Stand als Flugstick, als ordentlicher Allrounder brauchbar
Flightstick Pro	CH Products	150 DM	ja	nein	4+Schubkraft+ Hütchen	gut	präzise: es fliegt und fährt sich gut damit; aber teuer
PC Flight Force	InterAct	70 DM	ja	ja	2	gut	der Preis ist heiß, der Joystick aber recht ungenau – für Simulationen weniger empfehlenswert
PC Flight Force Pro	InterAct	100 DM	ja	ja	5+Hütchen+ Schubkraft	gut	viele Optionen, aber nur mäßige Präzision – für Simulationen weniger geeignet, für Actiongames braucht man die vielen Extras nicht und greift lieber zu einem einfachen, präzisen Stick
Hawk Plus	TechnoPlus	20 DM	ja	ja	2	befriedigend	nicht übermäßig präzise – aber einem fast geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul, einmaliges Preis-Leistungs-Verhältnis
Wingman Light	Logitech	50 DM	nein	ja	2	befriedigend	gute Ergonometrie, aber etwas schwammig, in Anbetracht des Preises befriedigend
Wingman	Logitech	60 DM	nein	nein	2	befriedigend	gute Ergonometrie, gutes Feeling, guter Preis – gut!
Wingman Extreme	Logitech	100 DM	nein	nein	4+Hütchen	gut	gute Ergonometrie, präzise – sehr guter Allround-Stick, der sich auch für Simulationen hervorragend eignet
XL	Thrustmaster	80 DM	ja	nein	4	befriedigend	der Stick ist ziemlich durchschnittlich – für die Leistung gar nicht mal so billig
PC Optix	QuickJoy	70 DM	ja	ja	4+Schubregler	gut	liegt gut in der Hand – doch die optische Steuerung, die angeblich präziser sein soll als eine mechanische, macht einen sehr guten Eindruck – bis man zu Spielen beginnt und feststellt, daß er gnadenlos unpräzise ist
Jetstick	CH Products	80 DM	ja	nein	2	befriedigend	einigermaßen präzise, als Low-Cost-Flightstick brauchbar, aber keine Spezial-Optionen, brauchbarer Allrounder
Analog	Gravis	50 DM	ja	nein	3	befriedigend	miserable Ergonomie, aber recht präzise, gute Härteeinstellung, Buttons durch Umschalter am Joystick frei belegbar, sehr günstiger Preis – gut
Analog Pro	Gravis	80 DM	ja	nein	5+Schubregler	gut	alle Stärken des kleinen Bruders, liegt aber etwas besser in der Hand, hat mehr Buttons und einen Schubkraftregler, trotzdem noch einen angenehmen Preis: sehr gut
Mach I	CH Products	50 DM	nein	nein	2	mäßig	sehr präzise bei günstigem Preis, aber miserable Ergonometrie, deshalb Geschmackssache, für 2D-Action-Games besser als die Konkurrenz, aber schlechter als Pads
Mach I+	CH Products	60 DM	nein	nein	2	mäßig	der Button auf dem Stick selbst ist die einzige Änderung gegenüber dem Original – und keine Verbesserung
Mach II	CH Products	70 DM	nein	nein	2	mäßig	etwas bessere Zentrierung, sonst fast wie Mach I, der Mehrpreis gegenüber dem Original lohnt aber kaum
Mach III	CH Products	80 DM	nein	nein	2	mäßig	wieder das Problem mit dem Button auf dem Stick – mäßig



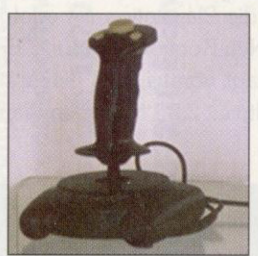












Vor allem bei Prügelspielen sollte man darauf achten, daß genügend Feuerknöpfe vorhanden sind, damit alle Special-Moves bequem zu erreichen sind.

Schnelle 3D-Action-Games (Beispiel: *Wing Commander III*) lassen sich gut mit Allround-Joysticks steuern, sofern diese nicht allzu unpräzise sind. Auf Standfestigkeit kommt es weniger an. Unsere Empfehlung: **Wingman Extreme** oder **Gravis Analog Pro**. Aber auch eine Reihe preiswerterer Sticks sind gut geeignet.

Schließlich verbleiben Adventures, Rollen- und Golfspiele. Für diese Genres sind Joysticks unnötig, meistens sogar gänzlich unbrauchbar. Mit der guten alten Maus ist man in diesen Fällen weitaus besser bedient. ❑

al

Service de Luxe

Viele Joysticks bieten Spezialfunktionen, die mehr oder weniger wertvoll sind. Eine Feinkalibrierung z. B. erweist sich bei Simulatoren, die besonders präzise gesteuert sein wollen, als nützlich. Und die Härteregulierung ist immer von Vorteil: Man kann die Reaktion des Joysticks seinem persönlichen Geschmack anpassen. Die Autofire-Option schließlich stammt noch aus der Zeit, als auf 8-Bit-Computern Horden von Feinden niedergemetzelt wurden, so daß vom Abdrücken bald der Joystickfinger wehtat. Heute reicht's für Dauerfeuer bei fast allen Sticks, die Feuertaste gedrückt zu halten.

Achtung: Playstation!



Die Playstation: Ein Überflieger für den Konsolenmarkt

Junge, Junge, die Playstation von Sony machte von Anfang an einen Wirbel, als wäre der Computer neu erfunden worden. Wir wagten einmal den Blick über den Tellerrand der PC-Spiele und haben das Teil gründlich unter die Lupe genommen.



Von der Idee weg hatte die Playstation bereits einen dicken Bonus in der Fachpresse. Auf den Messen hechelten die Redakteure den letzten Meldungen zu Sonys Wundergerät hinterher. Weder 3DO noch Ataris Jaguar hatten Vergleichbares erlebt. Selbst Segas Saturn blieb im Schatten. Letzteres wohl auch dadurch, daß Sega bereits einige Plattformen auf dem Markt hatte (Master System, Mega Drive, 32X, Mega CD). Und von Nintendos Wundermaschine, der Ultra 64, hörte und vor allem sah man nur sehr wenig.

Verkaufsrekorde

Die Playstation – auch PSX genannt – ist seit Ende September im Handel und überraschte alle Beteiligten mit wahnsinnigen Verkaufszahlen. Allein in den USA wurden am ersten Verkaufswochenende mehr als 100.000 Playstations verkauft. In Deutschland gingen in den ersten zwei Wochen immerhin mehr als 25.000 Teile über die Ladentische.

Fachzeitschriften aus aller Welt schätzen die Playstation als erfolgreichste Neu-Konsole ein. Eine Erhebung sagt voraus, daß bis April 1996 weltweit 2,85 Millionen Playstations in heimischen Wohnzimmern stehen werden.

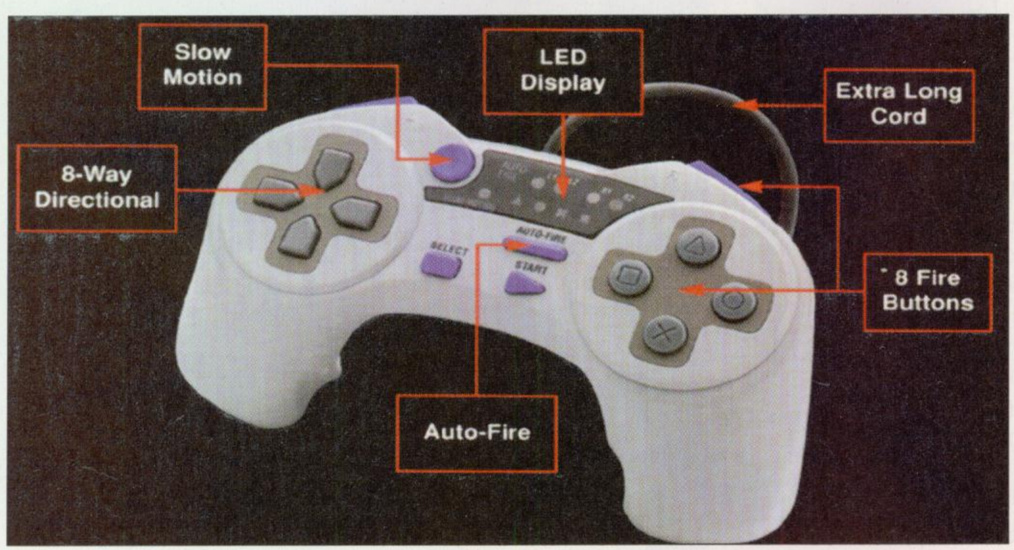
An einem gewagten Design kann es allerdings nicht liegen. Das in typischem PC-Grau gehaltene Teil ähnelt eher einem flachgelegten Toaster als einer Hi-Tech-Spielekonsole. Doch bereits beim Anschließen zeigen sich die Vorteile der Kiste. Zum Beispiel ist das Netzteil in die PSX eingebaut – ganz im Gegenteil zu zahlreichen anderen Konsolen. Ansonsten ist alles Plug&Play. Beim Reinstöpseln der Kabel kann man nichts falsch machen. Der Euro-AV-Adapter nimmt die drei Kabel von der PSX auf und verbindet sie mit der Glotze. Jetzt nur noch den Videokanal des TVs gewählt, und schon kann es losgehen.

Butterweiches Scrolling

Bereits die ersten Spieletitel lassen einem den Atem stocken. Das Prügelspiel Toshinden zeigt Kampfaction in perfekter 3D-Animation. Statt wie in Streetfighter und Co. nur hin- und herzuhüpfen, kann man sich hier auch in den Vorder- und Hintergrund bewegen. Dazu bringt eine bewegliche Actionkamera zusätzliche optische Reize. Ähnliches gibt es auch von der Rennszene zu berichten. Ridge Racer, ein Arcade-Rennspiel, das dicht an der Simula-

> **Die Superkonsole**
>
> Gegen die Playstation sehen die anderen Konsolen zumeist dürftig aus. Das 3DO benötigt unbedingt das geplante Update mit dem sagenumwobenen M2-Chip. Ataris Jaguar ging durch falsche Pressearbeit den Bach runter und Nintendos Ultra 64 ist bis jetzt noch nicht gesehen worden. Einziger Konkurrent ist das Sega Saturn, das sich Thomas in einer der nächsten Ausgaben genauer ansehen wird.
>
> *Marcus*

Das PS-Propad von der Jöllenbeck GmbH, 27404 Weertzen, bietet mehr als das Original und liegt besser in der Hand







sch bo- nd- die tel- eser be- Po- 000 ure- ver- 000 nde ver- 6,7 bei Pi- ein

r

pen- sind ren enn nes der der- nen- Zu- ads pfe, das er- drei- bei ves tati- an ores Wer deln ein im Play- etzt

Polizei-Action mit genialer Grafik verspricht G-Police



Wipe Out: Ein Science-fiction-Rennspiel mit gehobenem Schwierigkeitsgrad, aber großer Langzeitmotivation



Destruction-Derby ist der Knaller schlechthin für die Playstation: Über Nacht von Null auf Eins in den Charts

Die Innereien der PSX: Kaum zu glauben, daß diese paar Chips eine Superkonsole steuern

werden. Das einzige Problem dürfte die Bildwiedergabe sein, die erfordert nämlich eine zweite Glotze. Alles in allem steht bei uns in der Redaktion die Playstation in vorderster Front. Begeisterung auf allen Rängen. Superschnelles Scrolling, Astreine Soundwiedergabe und wahnsinnige Grafikfähigkeiten zeigen eindeutig den Weg in den Cyberspace. ❑

cus

Achtung: F

THEMA

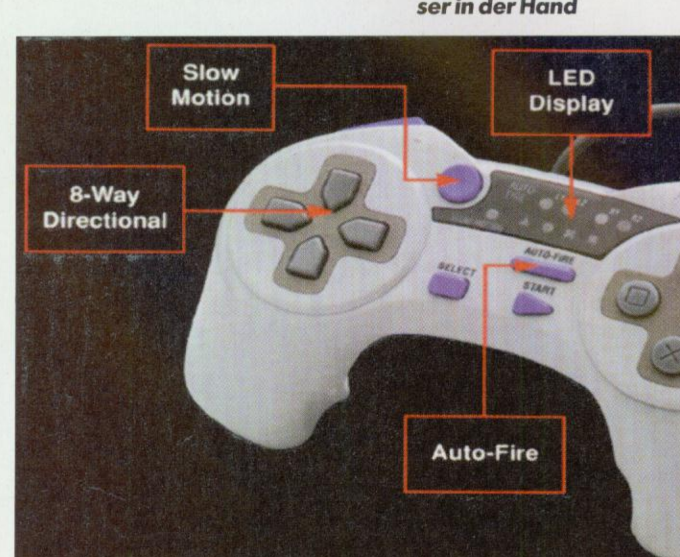
Junge, Junge, die Playstation von Sony machte von Anfang an einen Wirbel, als wäre der Computer neu erfunden worden. Wir wagten einmal den Blick über den Tellerrand der PC-Spiele und haben das Teil gründlich unter die Lupe genommen.



Die Playstation: Ein Überflieger für den Konsolenmarkt

Fach
chel
Mel
hint
Jagu
Selb
ten.
daß
auf
sten
Unc
schi
alle

Die
nan
Har
ligte
zahl
am
meh
kau
erste
meh
den
Fa
scha
reic
heb
199



Das PS-Propad von der Jöllenbeck GmbH, 27404 Weertzen, bietet mehr als das Original und liegt besser in der Hand

Die Daten der Playstation

Hardware:
- 32-Bit-RISC-Prozessor
- fünf Coprozessoren
- 24-Kanal-16-Bit-Soundprozessor
- 16 Megabit RAM
- 8 Megabit VRAM
- Doublespeed-CD-ROM
- Preis: zwischen 500 und 600 DM

tion vorbeigeschrammt ist, bringt, obwohl es nur eine einzige Strecke hat, Schumacher-Feeling pur. Mit einem Affenzahn brettert der Spieler durch die Schikanen, ohne daß die aufwendige Grafikumgebung das butterweiche Scrolling erschüttert.

Den absoluten Kracher brachte jetzt Sonys Schützling Psygnosis auf den Markt: Destruction Derby. Zeitgleich mit der PC-Version auf die Ladentische gebracht, brach es alle Verkaufsrekorde in England. Wortwörtlich über Nacht startete das Game in den Charts von Null auf Eins. Die Playstation-Version sieht dabei noch eine Ecke besser aus als die für den PC. Bis auf geringe Abweichungen ist der Spielinhalt jedoch gleich geblieben (siehe Bericht in dieser Ausgabe).

Alle anderen namhaften Hersteller (Virgin, Electronic Arts, Namco etc.) sind bereits dabei und wollen ihre Top-Titel für diese Konsole umsetzen. Bis Weihnachten sollen mehr als 50 Titel im Handel sein. Im nächsten Jahr wird es wohl in diesem Tempo mit Spieleveröffentlichungen weitergehen. Also für Software ist gesorgt.

Sagenhafte Hardware

Kaum aus dem Staunen raus, mußte unser Hardwarefrickler Thomas der Kiste mit dem Schraubenzieher beikommen. Ein Blick unter das robuste Gehäuse fördert Erstaunliches zutage. Außer dem zentralen CD-ROM-Laufwerk fällt der 32-Bit-RISC-Prozessor ins Auge. Seine 33 MHz machen ihn zur leistungsstarken CPU, dem noch fünf Coprozessoren als Lakaien dienen.

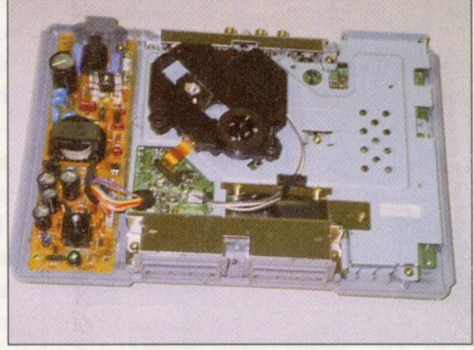
16 Megabit RAM und 8 Megabit VRAM verkürzen zudem die Ladezeiten von der CD. Soundtechnisch wird ebenfalls State-of-the-art geboten. Der 24-Kanal-16-Bit-Soundprozessor läßt viel Platz für die Werksmusiker der Softwarehersteller.

Die Möglichkeiten mit dieser Hardware scheinen nahezu unbegrenzt: 1,5 Millionen flatshaded Polygone pro Sekunde und 500.000 Polygone pro Sekunde mit Texture-Mapping und Lichtreflexionen werden mühelos verarbeitet. 240.000 gerenderte Sprites pro Sekunde können individuell dargestellt werden. Farblich sind mal eben 16,7 Millionen Farben drin, und das bei einer Auflösung von 640 x 480 Pixeln. Kurz gesagt: Technisch ein kleines Meisterwerk.

Haufenweise Zubehör

In Sachen Zubehör tut sich ebenfalls eine Menge. Bereits jetzt sind zahlreiche Gamepads von anderen Herstellern auf dem Markt. Denn dort hat Sony zwar ein gelungenes Design herausgebracht, doch leider wurde das Original-Pad für Kinderhände konstruiert. Erwachsenenhände sollten unbedingt im Zubehörhandel einmal andere Pads probegreifen. Die acht Feuerknöpfe, Start- und Select-Tasten sowie das Steuerkreuz sind problemlos erreichbar und ermöglichen zahlreiche Kombinationen, die gerade bei Prügelspielen viele Special Moves erlauben. Wer richtig vom Playstation-Fieber gepackt wird, kommt an einer Memory-Card für Highscores und Spielstände nicht vorbei. Wer mit dem Kumpel einen ausdaddeln will, sollte sich auf jeden Fall ein Link-Kabel besorgen. Ebenfalls im Plug&Play-Verfahren können Playstations so problemlos vernetzt werden. Das einzige Problem dürfte die Bildwiedergabe sein, die erfordert nämlich eine zweite Glotze. Alles in allem steht bei uns in der Redaktion die Playstation in vorderster Front. Begeisterung auf allen Rängen. Superschnelles Scrolling, Astreine Soundwiedergabe und wahnsinnige Grafikfähigkeiten zeigen eindeutig den Weg in den Cyberspace. ❑

cus



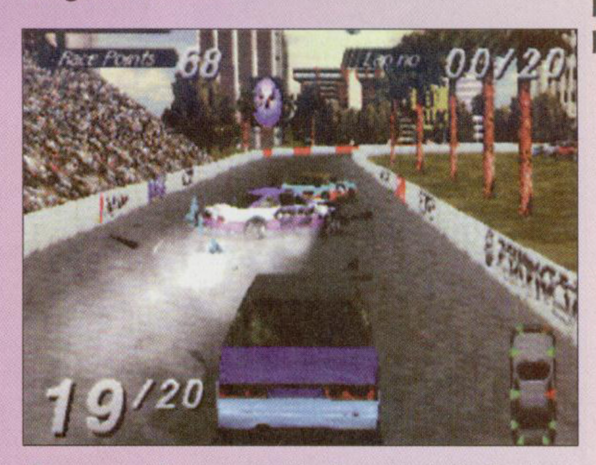
Die Innereien der PSX: Kaum zu glauben, daß diese paar Chips eine Superkonsole steuern



Polizei-Action mit genialer Grafik verspricht G-Police



Wipe Out: Ein Science-fiction-Rennspiel mit gehobenem Schwierigkeitsgrad, aber großer Langzeitmotivation



Destruction-Derby ist der Knaller schlechthin für die Playstation: Über Nacht von Null auf Eins in den Charts

THEMA

Dann klappt's auch mit den Kunden

Für die Zukunft hat man sich in Sachen Werbespiele viel vorgenommen. Ein Blick auf aktuelle Neuerscheinungen soll zeigen, was Spieler erwartet.

2 Fast 4 You – Bi-Fi 3

Art Department

Wacky-Wheels-Klon. Race- und Battle-Modus, Zwei-Spieler-Option und neun verschiedene Rennstrecken erinnern stark an das Vorbild aus dem Sharewarebereich. Die fehlende Modem-Option wird durch die Möglichkeit wieder wettgemacht, zwischen verschiedenen Fahrzeugen auszuwählen. Gar nicht mal schlecht, erreicht aber nicht den Charme des Originals.



Werbe-Nervfaktor
Erträglich



Jeff Jet

Promotion Software, Hewlett Packard

Das Adventure beginnt im Inneren eines Computers und führt Jeff Jet mit seiner Freundin Donna über den Info-Highway einmal rund um die Welt. Für die Rätseltiefe benötigt man zwar noch keine Sauerstoffmaske, doch ist man einige Zeit mit dem Game beschäftigt. Nett gemacht, mit witzigen Dialogen und über dem Durchschnitt von Werbegames, fehlt zum Vollpreisspiel aber noch das gewisse Etwas.

Wertung

Grafik **Sound** **Komfort**

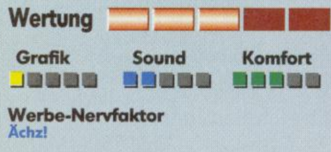
Werbe-Nervfaktor
Weniger wäre mehr



Das Sharan-Game "Pack'n Puzzle"

BBDO/Ad-Games

Kombination aus Legepuzzle und Tetris. Ein VW-Sharan muß mit Großfamilien und ähnlichen Menschenmassen so beladen werden, daß kein Bein mehr aus dem Fenster hängt. Grafisch nicht gerade aufwendig, hat das Spiel aber doch diesen gewissen "Eins-mach-ich-noch"-Reiz. Der Rest der CD ist randvoll mit Werbung zur neuesten Volkskarosse und auch mehr als Info- denn als Spiele-CD gedacht.



Werbe-Nervfaktor
Ächz!



Time Trouble

Westka

Bis jetzt leider nur in einer begrenzt aussagekräftigen Demoversion erschienen, macht dieses Adventure auf den ersten Blick einen recht ordentlichen Eindruck. Das schön gezeichnete Intro erinnert ein wenig an den Beginn von Vollgas, der Titelsong im Deutschrock-Design gefällt gut. Die Grafiken machen manchmal einen etwas unfertigen Eindruck.

Time Trouble



W E R B E S P I E L E

Alles ist m

Je mehr ein Spiel kostet, desto ärgerlicher ist's, wenn der versprochene Spaß doch nicht geboten wird. Andersherum: Was spricht eigentlich dagegen, Werbespiele nach dem Motto "Dem geschenkten Gaul ..." zu betrachten?

Das Dilemma: Werbung nervt – sagen die Konsumenten. Da hat der gedungene Unhold bereits die behandschuhte Meuchelhand an der Kehle der blonden Schönheit, während die Kavallerie in Form der Staatspolizei mit quietschenden Reifen zur Rettung naht – als die Spannungskurve ganz abrupt in den Keller fällt. Mama Pasta hat zusammen mit den Fruchtzwergen dem Gefrierbrand in Villariba den Kampf angesagt. Umfragen zufolge sind 86 % aller Verbraucher von Werbehämmern dieser Art wenig erbaut.

Der Energie-Manager



Werbung muß sein – sagen die Agenturen und die Hersteller. Nur – wenn der coole Alm-Öhi zum fünften Mal dem Thriller den lila Riegel vorschiebt, kann der Schuß leicht nach hinten losgehen und das Produkt zum Fun-Killer mutieren.

nöglich?



Samson – Die goldene Mähne des Löwen

Auf der Suche nach dem Überraschungsei des Kolumbus kamen die Kreativen dieses Landes auf einen zündenden Einfall: Was wäre, wenn die Opfer freiwillig zur Werbung greifen würden?

Die Gedankenkette, die dem Werbespiel zugrunde liegt, ist einfach: Unterhaltung ist ein Grundbedürfnis, aber teuer – Computer erlangen eine immer zentralere Rolle in unserem Leben – die Menschen haben immer mehr Zeit und immer weniger Geld. Lösung: Gebt den Spielern preiswerte Software, und sie werden auch die Werbung darin dankbar schlucken.

Zur Zeit stehen etwa neun Millionen PCs in deutschen Haushalten. Ihre Zahl wird sich im Jahre 2000 bereits verdoppelt haben. Nutzer sind primär Kinder, Jugendliche und Erwachsene bis 35 Jahre, die Traum-Zielgruppe der Industrie.

Die Akzeptanz von Werbesoftware ist erstaunlich hoch. Fast drei Viertel aller User haben nichts dagegen, ab und zu spielerisch umworben zu werden. Der große Vorteil für die Werbewirtschaft liegt in der Häufigkeit und der großen Dauer, mit der sich – zumindest theoretisch – Computerfreaks mit dem Produkt beschäftigen.

Die Firmen

Verglichen mit den Preisen für ein Fernseh- oder Zeitungsinserat liegen die Kosten für die Software gerade mal im Erdnußbereich – und man erreicht wesentlich mehr Konsumenten aus der Zielgruppe, da Kopieren und Weitergabe oft ausdrücklich erwünscht sind. Die Verbreitung über die Disketten und CDs diverser Fachzeitschriften tun da ein übriges.

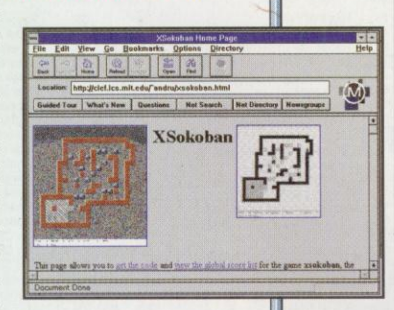
Surfin' WWW
Andreas Lober unterwegs im Internet

Weihnachten naht mit Riesenschritten. Vielleicht müßt Ihr ja auch noch einige Geschenke einkaufen, bevor Ihr die schöne Vorweihnachtsstimmung so richtig genießen könnt. Wenn dann aber alles fertig vorbereitet ist und Ihr Euch das Warten aufs Christkind verkürzen wollt, kommen unsere WWW-Tips sicher gerade recht.

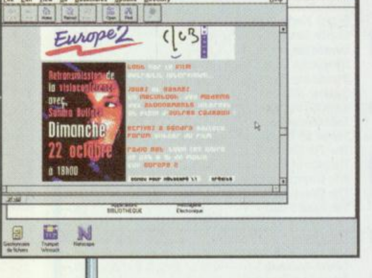
Kistenschieben ist nicht nur eine unbeliebte, weil stumpfsinnige Tätigkeit bei Ferienjobs, sondern seit Sokoban auch eine Möglichkeit, sein Gehirnschmalz flüssig zu halten. Die Weltrekorde der Variante **XSokoban** sind unter folgender Adresse einzusehen:

http://clef.lcs.mit.edu/~andru/xsokoban.html

Wer will, darf sich dort auch gleich das ganze Game downloaden.



Falls noch ein Beweis nötig war, daß das Internet boomt, so ist dieser spätestens seit **Sandra Bullocks** neuestem Streifen geliefert. Das Netz im Mittelpunkt einer aufwendigen Hollywood-Produktion mit einer interessanten, hübschen und erfolgreichen Schauspielerin in der Hauptrolle. Wer Französisch kann, findet Background-Infos, gesampelte Interviewfetzen und die Möglichkeit, Sandra zu schreiben:



http://www.europe2.com/traquenet

Der Preis der beliebten Rubrik "Abgelutschteste WWW-Adresse" geht in diesem Monat an das **Weiße Haus**, eine Adresse, die nun schon durch jedes Blatt geisterte:

http://www.whitehouse.gov/

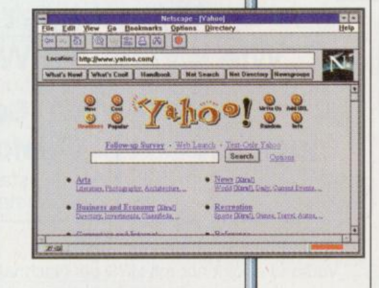
Zwar wird einiges über die Clintons gebracht, die Indiskretionen, die uns wirklich interessieren, aber natürlich nicht.

Was in den USA schon gang und gäbe ist, schwappt jetzt auch zu uns über: Shopping per Internet. Der Softwareversand Directmedia ist dabei und liefert einen umfangreichen Katalog mit Kurzbeschreibungen:

http://www.infopark.de/directmedia

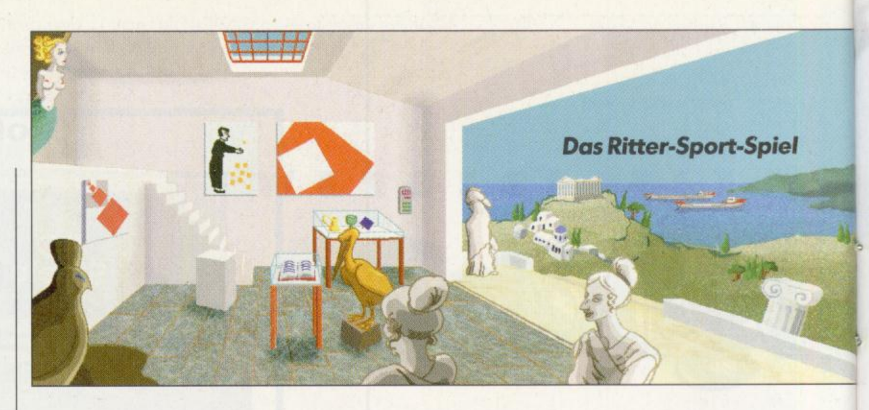
Das war's auch schon wieder für diesen Monat. Wer noch nicht genug hat und weiter durchs Netz spazieren möchte, findet mit **Yahoo** einen sehr guten und umfangreichen Index:

http://www.jahoo.com/



Frohe Weihnachten und einen guten Rutsch wünscht Euch

Andreas
(mail135@romarin.univ-aix.fr)



Das Ritter-Sport-Spiel

Rauser Advertainment: 1989 wurde von dem damals 17jährigen Torsten Rauser (der sich vom Vormundschaftsgericht erst einmal für geschäftsfähig erklären lassen mußte) die Firma Rauser Advertainment gegründet. Das erste Spiel (**Das Erbe**) entstand im Auftrag des Bundesumweltamtes und wurde 1991 veröffentlicht. Ein Markt war geboren.

Weitere Games waren unter anderem **Der Calippo-Fresser** für einen großen deutschen Eishersteller, das Jump'n'Run **Tony & Friends im Kellogg's Land** und das Adventure **Cleanman**.

Promotion Software: Firmengründer Ralph Stock entwickelte zusammen mit Torsten Rauser Das Erbe, bevor er sich 1992 mit der Promotion Software selbständig machte. Erstes Produkt war **Victor Loomes** (LBS), es folgte unter anderem der **Rasende Reporter** im Auftrag des Bundespresseamtes, bevor sich **Tom Long** im Auftrag der Kartoffel auf Zeitreise begab.

Ein weiteres Standbein von Promotion Software neben der Werbesoftware sind Vollpreisspiele. **Mad News** und **Hurra Deutschland** kommen ebenso aus der Reutlinger Softwareschmiede wie das bald erscheinende **Caribbean Disaster**.

Art Department: 1993 entstand unter der Leitung von Markus Scheer die Bochumer Kunstabteilung, die sich zu Beginn dieses Jahres der Funsoft-Gruppe angeschlossen hat. Bekannt wurde Art Department durch die Salami-Trilogie **Snack-Zone/Action in Hollywood/2 Fast 4 You** und die Jungs vom **Telekommando**.

Ad Games/BBDO-Interactive: Sehr früh schon hatte die Düsseldorfer Agentur BBDO die Zeichen der Zeit erkannt und bereits 1982 mit der BBDO/Telecom eine Tochterfirma zur Nutzung neuer Kommunikationsmedien geschaffen, allerdings dachte man da hauptsächlich noch an Btx.

Durch die Fusion mit den 1989 gegründeten Ad-Games, die sich durch Spiele wie **Die goldene Mähne des Samson** und **Vision** einen Namen machten, kam auch Computersoftware als Werbeträger mit ins Programm.

Westka: Newcomer auf dem Markt ist die Kölner Softwareschmiede Westka, deren Name sich aus den Nachnamen der drei Firmengründer Wendt, Stiller und Kabelitz zusammensetzt. Mit einem 15köpfigen Team sollen der Konkurrenz Marktanteile abgejagt werden. Erste Ergebnisse sollen mit den Adventures **Time Trouble** und dem **Ritter Sport Spiel** Anfang 1996 fertig werden.

Die Spiele

Der Anspruch ist hoch. "Nicht das Medium garantiert den Erfolg, sondern der Inhalt", tönt es da aus den Reihen der Spiel-Schaffenden. Billigte man den Anfängen noch einen gewissen Shareware-Charme zu, so muß die Meßlatte heute doch sehr viel höher angelegt werden. Sprüche wie "Es ist ja nur ein Werbespiel!" ziehen nicht, im Gegenteil. Wer Reklame an den Mann bringen will, muß zum Ausgleich auch sehr gut unterhalten können. Adventures mit Flachköpperlogik oder Actiongames im 64er-Look haben auf heutigen Rechnern nichts mehr zu suchen. Der große Knaller war bisher nicht zu finden. Neben Ausnahmen wie **Tony Tiger**, Nestles **Tricky Quicky** oder dem Pommes-Kopp **Tom Long**, konnten auch der **Energie-Manager** und die **Bi-Fis** leidlich überzeugen – vom Hocker gerissen haben sie aber alle nicht. Zu groß ist immer noch der Abstand zu den kommerziellen Spielen, was sich besonders in der Präsentation und der mangelnden Spieltiefe widerspiegelt. ❑

Matthias Steinwachs



Mephisto Genius schlug den amtierenden Weltmeister Garry Kasparov im vergangenen Jahr mit 1,5 : 0,5! Mit ca. 2.300 ELO ist Mephisto Genius die derzeit wohl spielstärkste Schachsoftware auf dem Computermarkt. Genius 2 ist für Anfänger wie Profis gleichermaßen geeignet. Die Spielstärke des Programms können Sie beliebig wählen. Neben den Standardoptionen stehen Ihnen viele weitere Features zur Verfügung, z.B. Blitz- und Turnierschach. Löst Mattprobleme, Anzeige der Computeranalyse, Zugvorschläge, umfangreiche Eröffnungsbibliotheken (ca. 160.000 Positionen!) und vieles, vieles mehr!

HIER SIND SIE RICHTIG!

Per.Oxyd

DM 69.95
unverb. Preisempfehlung

Per.Oxyd® ist die ultimative Fortsetzung des preisgekrönten Kultspiels Oxyd®. Per Oxyd® basiert auf einem einfachen, genialen Spielprinzip, das sofort spielbar ist und Sie für Monate an den Bildschirm fesselt. Unternehmen Sie eine abenteuerliche Expedition in die 200(!!) Landschaften von Per.Oxyd® mit einer Spielfläche von insgesamt über 150 Millionen Quadratpixeln, ausgestattet mit über 250 verrückten Spielelementen und unzähligen Rätseln. Per.Oxyd® ist eine Herausforderung an Geist und Geschick!

Bolo®

...das interaktive Traumspiel!

plug & play...

50 Level

4 Titles

16Bit Ste-

DM 69.95
unverb. Preisempfehlung

Wer weiß schon, daß hinter den vielen Tücken der modernen Computertechnik eine ganz andere Macht die Fäden zieht, als wir es uns vorstellen! Fordern Sie die Geister der Computerwelt heraus und machen Sie eine Traumreise nach Transelektrika in das Schloß des MegaGhosts! Bolo ist die zeitgemäße Umsetzung des gleichnamigen Atari-Spieleklassikers. Auf dieser CD verbindet sich in technisch perfekter Realisation ein phantasievolles und aktionsreiches Spiel von Meinfolf Schneider mit wundervollen Zeichnungen von Pascal und träumerischer Musik von Nik Tyndall zu einem künstlerisch anspruchsvollen Gesamtwerk.



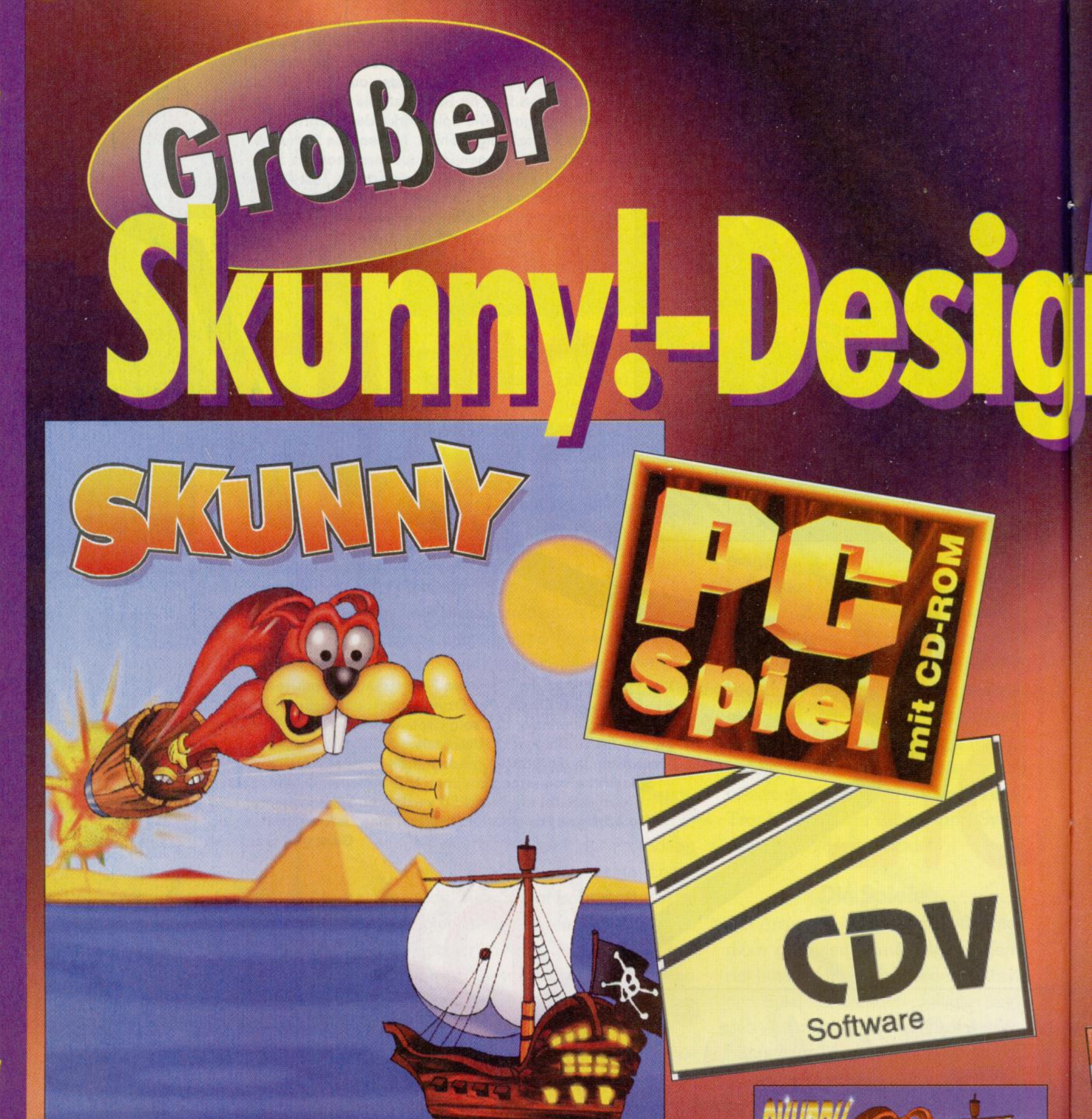
Pech für Taucher Prof. Dr. Frank Forster. Beim Gleiten in die Tiefe des Meeres entdeckt er eine vergessene Piratenhöhle, die nur auf dem Unterwasserweg zugänglich ist. Er schwimmt hinein, doch plötzlich ist die Sauerstoff-Flasche leer. Keine Chance, durchs Wasser zu entkommen. Auf der beschwerlichen Reise durch die Höhle findet er allerlei nützliche Gegenstände, mit deren Hilfe er sich gegen feindselige Kreaturen wie Riesenspinnen zur Wehr setzt.

NBG VERLAG

NBG
EDV Handels- und
Verlags-GmbH
Brunnfeld 2 – 4
93133 Burglengenfeld
Tel. 0 94 71/70 17-0
Fax 0 94 71/70 17-99

W E T T B E W E R B

Großer Skunny!-Desig



Designer und alle, die es werden wollen, aufgepaßt!

PC Spiel und CDV belohnen den Gewinner dieses Designwettbewerbs mit einem Pentium Computer: ausgerüstet mit tollen Spieleextras, schnellem CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Lautsprecher und Joystick. Zusätzlich wird es vier Gewinner in den Kategorien "Die kreativste Karte", "Der künstlerischste Kartenentwurf", "Der beste Puzzle-Entwurf" und "Die Karte mit dem größten Spielspaß" geben. Der Sieger jeder Kategorie bekommt ein Multimedia Upgradekit für PC mit einer Wavetable-Soundkarte, schnellem CD-ROM-Laufwerk, Lautsprechern, einem Joystick und passender Multimedia-Software.

gnwettbewerb!

Und das gibt es für Euch zu tun:

Entwerft und speichert vier Karten einer Welt für das Spiel Skunny! Den notwendigen Editor (Welten-Manager) sowie die Bedienungsanleitung enthält das Demoprogramm, das auf unserer Heft-CD enthalten ist oder kostenlos aus der CDV-Mailbox (Einwählnummer: 0721/720-14 oder -15) bezogen werden kann. In der Datei CONTEST.TXT füllt Ihr dann den Einsendebogen aus. Danach sollen das entstandene Archiv und die Datei CONTEST.TXT zu einer gemeinsamen ZIP-Datei komprimiert werden. Es gibt nun drei Möglichkeiten, die ZIP-Datei an CDV Software zu versenden:





1. **Per Post auf einer 3,5-Zoll-Diskette an: CDV Software GmbH, Skunny!-Wettbewerb, Postfach 2749, D-76014 Karlsruhe**
2. **Per CompuServe-E-Mail an CDV: 100022,274**
3. **Per Upload in die CDV-Mailbox, BBS-Nummer: +49 (0) 721/72014. (Nach dem Upload bitte unbedingt eine Mail an den Sysop schreiben.)**

Wettbewerbsrichtlinien:
Alle eingeschickten Karten, die mit dem Skunny!-Karteneditor erzeugt wurden, gehen in das Eigentum von CDV Software GmbH über und werden Bestandteil des Skunny!-Lizenzvertrages, der jeder Version von Skunny! beiliegt. Durch den Entwurf und die Einsendung einer Karte oder einer Menge von Karten stimmt Ihr dem oben genannten Lizenzvertrag ausdrücklich zu. Für Einsendungen, die bei CDV defekt ankommen, übernimmt CDV keine Haftung.
Alle Einsendungen müssen CDV bis spätestens 15. März 1996 erreicht haben. Die Gewinner werden am 1. Juni 1996 von CDV bekanntgegeben. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter des Tronic-Verlags und der CDV Software GmbH sowie deren Angehörige dürfen an diesem Wettbewerb nicht teilnehmen.

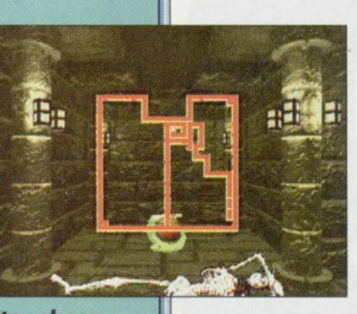
Viel Spaß beim Designen wünschen Euch PC Spiel und CDV!

WETTBEWERB



Stürmisch ...

... drängen noch kurz vor Weihnachten jede Menge neuer Computerspiele in die Läden, damit die Wunschzettel länger werden sollen. Für die PC Spiel ist's zwar schon Januar – denn Ihr haltet die Ausgabe 1/96 in den Händen –, aber die meisten diesmal neu vorgestellten Titel könnten ohne weiteres noch auf Euren Gabentischen liegen. Wenn's also ein brandneuer Titel sein soll, dann empfiehlt die Redaktion einen Blick auf die folgenden Seiten.



Stonekeep

Am leichtesten haben's diesmal Rollenspieler. **Stonekeep** von Interplay ist der Redaktionsfavorit des Monats und ein Muß für Fans des Genres, die ja in den letzten Monaten nicht gerade mit einer Flut von Titeln bedacht wurden. Aber ähnlich geht es ja auch den Freunden von gut gemachten Jump'n'Runs, und auch die gehen in diesem Monat nicht leer aus: **Rayman** von Ubi Soft beweist, daß die "Hüpfspiele" eben doch auch auf dem PC richtigen Spaß machen können.

Rayman

Diejenigen, die Adventures bevorzugen, knacken zwar bestimmt noch an einigen der vielen guten Titel aus den letzten Monaten, aber für **The Dig** sollte noch ein wenig Zeit übrigbleiben. Das neue LucasArts-Adventure ließ lange auf sich warten, bietet dafür aber auch einiges.

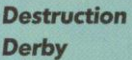
The Dig

Wem allerdings ein zünftiges Fußballspiel lieber ist, der sollte vielleicht im "Virtual Stadium" von **FIFA Soccer '96** aus der EA-Sports-Serie vorbeischauen: Nie war Fußball am PC schöner, auch wenn mit **ranSoccer** von Gremlin/Greenwood ein zweiter, ähnlich interessanter Titel im Weihnachtsgeschäft mitkickt.



FIFA Soccer '96

Auch Rennspielfreunde wurden 1995 reichlich verwöhnt, und der Trend geht gerade erst richtig los: Mit **Destruction Derby** (Sony/Psygnosis), **Fatal Racing** (Gremlin) und **Bleifuß** (Virgin) stehen schon wieder gleich drei Produkte mit jeweils ganz eigenem Charme hinter der Startlinie. Alles in allem ist wohl wieder für jeden Geschmack etwas dabei, denn die folgenden Seiten berichten auch noch über eine reiche Anzahl weiterer Spiele.



Destruction Derby

Auf einen Blick

Legende

Alle Spiele mit einer Redaktionswertung sind von der gesamten Redaktion geprüft worden.

0 Punkte
Ein Spiel, bei dem alle Lampen aus sind, ist Schrott. Vor diesem Spiel muß gewarnt werden. Entweder gibt es gar keinen Spielspaß oder er wird durch schwerste technische Mängel vollkommen zunichte gemacht.

1 Punkt
Das Spiel hat ein paar Vorzüge, aber mindestens ebenso viele Nachteile. Vor einer Anschaffung sollte man sich in jedem Fall ein eigenes Urteil bilden. Beim Kauf bleibt das Risiko der Enttäuschung.

2 Punkte
Ein durchschnittliches Spiel ohne echte Highlights. Macht Spaß, aber es gibt Besseres. Unter diese Bewertung fallen vor allem die Das-sieht-ja-aus-wie...-Spiele. Neue Ideen sucht man hier vergeblich.

3 Punkte
Ein gutes Spiel. Genrefans mögen es auf jeden Fall und werden die Anschaffung nicht bereuen.

4 Punkte
Ein sehr gutes Spiel, das zum Besten gehört, was das jeweilige Genre bietet. Man sollte es auf jeden Fall gesehen haben.

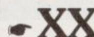
5 Punkte
Ein herausragendes Spiel, das neue Standards im jeweiligen Genre setzt. Rundum gelungen, garantiert es kaum endenden Spielspaß für (fast) jeden Geschmack. Bedingungslos zu empfehlen.

 Das Spiel kommt auf CD-ROM.

 Das Spiel kommt auf (3,5-Zoll-)Disketten.

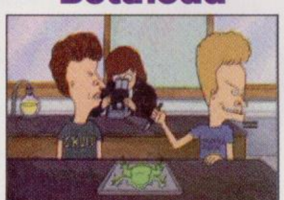
 Das Spiel läuft unter Windows.

 Das Spiel wurde von der Redaktion (noch) nicht bewertet

 Das Spiel wird auf Seite XX / wurde in Ausgabe X/XX ausführlich vorgestellt.

Grafik, Sound und Komfort (Installation, Bedienung usw.) werden unabhängig von der Note für das Spiel bewertet. Es gelten die gleichen Kriterien – obwohl natürlich ein gutes Spiel mit einer schlechten Grafik oder einem miserablen Sound immer noch ein gutes Spiel bleibt.

Beavis and Butthead



Adventure, ca. 90 DM, Hersteller/Muster von: Viacom/New Media

Beavis und Butthead krakeelen nun auch durchs Computerspiel. Für Fans der Fernsehserie bleibt kein Auge trocken, alle anderen werden's mit gemischten Gefühlen betrachten.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA, Mau

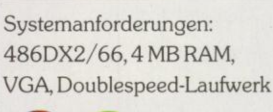
☛ mehr auf S. 124



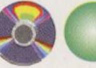
Das Dschungelbuch

Jump'n'Run, ca. 100 DM, Hersteller: Eastpoint, Muster von: Virgin

Die Stars des gleichnamigen Disney-Films erleben ihre Abenteuer in einem Jump'n'Run. Wie bei Aladdin oder Lion King geht die Jagd durch zahlreiche toll animierte Levels. Gewohnte Disney-Qualität – empfehlenswert.

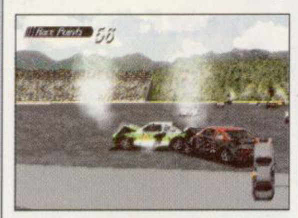


Systemanforderungen: 486DX2/66, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk



Auf einen Blick

Destruction Derby

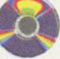


Fahrsimulation, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Sony (Psygnosis)

Bei diesem Rennspiel geht es hart zur Sache. Mit einer getunten Karre müssen gegnerische Fahrzeuge regelrecht zu Schrott gefahren werden. Dabei steht nicht nur "normales" Streckendesign zur Auswahl, sondern auch eine kreisrunde Arena, in der ordentlich geheizt werden kann.

Systemanforderungen: 486DX2/66, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ mehr auf S. 92



Entomorph

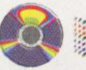


Rollenspiel, 129,95 DM, Hersteller: SSI, Muster von: Mindscape

Nach der großen Sonnenfinsternis bedroht die Macht des Bösen den Frieden in der Welt Aden. Nun soll dieser Fluch gebrochen werden. Das Game beweist, daß nicht nur AD&D für gutes Rollenspiel bürgt.

Systemanforderungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 12 MB auf Festplatte

☛ mehr auf S. 99



Fatal Racing



Rennsportsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Gremlin Interactive, Muster von: Softgold

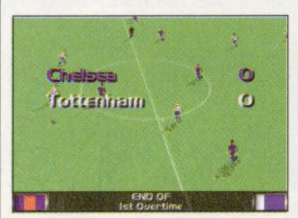
Quietschende Räder und brennende Motoren sind bei Gremlins Fatal Racing garantiert. Mit einem Wagen seiner Wahl heizt man über Strecken, die es in sich haben. Loopings, Steilkurven und Spiralen sind keine Ausnahmen.

Systemanforderungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ mehr auf S. 95



FIFA Soccer '96



Fußballsimulation, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts

Fußballaction vom Feinsten. Erstklassige Benutzerführung, vielseitige Steuerung, "Virtual Stadium"-Technologie mit Sound und Grafik fast wie in der Fernsehübertragung vom echten Spiel machen das derzeit vielleicht beste Sportspiel auf dem Markt aus.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 8 MB auf Festplatte

☛ mehr auf S. 80



Frankenstein



Adventure, 120 DM, Hersteller/Muster von: Acclaim

Edel aufgemacht und mit einem tollen Soundtrack versehen, wird die Geschichte von Frankensteins Monster neu erzählt. Die gut erzählte Story, die Rätseltiefe und das Handling machen das Adventure zu einem echten Grusel-Highlight.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM (Win 3.1x), 8 MB RAM (Win 95), SVGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ mehr auf S. 82



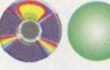
Heroes of Might & Magic



Strategiespiel, ca. 100 DM, Hersteller: New World Computing, Muster von: Softgold

Neues aus dem M&M-Universum. Statt um die Erforschung von Dungeons geht es militärisch zur Sache. Als einer von drei Kriegsherren versucht man, die Herrschaft an sich zu reißen. Gewohnt gute New-World-Qualität. Für Fans.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk



Auf einen Blick

The Machines



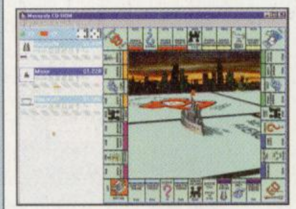
Strategiespiel, ca. 80 DM, Hersteller: Yunkyard, Muster von: Merit Studios

Isometrische Robotballerei für bis zu zwei Spieler. In ferner Zukunft werden sportliche Ereignisse von Robots ausgefochten. Der Spieler kauft Zusatzteile und fetzt sich gegen die Konkurrenz durch 50 Levels. Altes Thema, lieblos aufbereitet.

Systemanforderungen:
486SX/25, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

Monopoly



Brettspielsimulation, 79,95 DM, Hersteller: Westwood, Muster von: Virgin

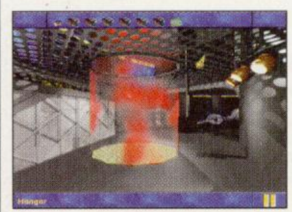
Irgendwann mußte sie kommen, die hochklassige Umsetzung der Schlacht um Hauptbahnhof und Schloßallee. Nun ist sie da und hält, was man sich von ihr verspricht. Unterstützt werden auch internationale Mehrspielerpartien im Internet.

Systemanforderungen:
486/33, 386DX/25, VGA, Maus

☛ mehr auf S. 77



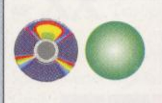
Mission Super I.Q.



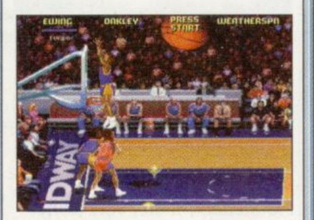
Adventure, ca. 100 DM, Hersteller: Caps, Muster von: NBG

Eine Terrorgruppe hat einen Kommunikationssatelliten erobert und die Crew verschwinden lassen. Ihre Rettung ist Aufgabe des Spielers. Das Grafikadventure in HiRes sieht vielversprechend aus.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk



NBA Jam Tournament Edition



Basketballsimulation, ca. 90 DM, Hersteller/ Muster von: Acclaim

Das schnelle Basketballspiel bietet zahllose schöne Animationen für Sprung- und andere Würfe im Basketball. Doch der schnelle Spielspaß leidet letztendlich an der zu wenig variablen Steuerung.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, VGA

☛ mehr auf S. 102



Eine schrecklich nette Red.











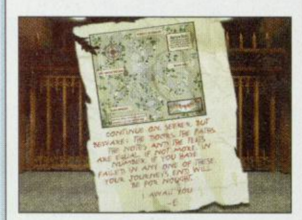




CAPITALISM
Das ultimative Strategiespiel
um Geld, Macht und Reichtum
Nur der gerissene Finanzhai hat eine Chance, in der freien Marktwirtschaft zu überleben. Testen Sie Ihre Fähigkeiten im harten Wettbewerb, erhöhen Sie die Preise, beeinflussen Sie das Warenangebot, öffnen Sie neue Märkte und rollen Sie die Börse auf.
In der Wirtschaftssimulation CAPITALISM übernehmen Sie ein aufstrebendes Firmen-Imperium und führen es durch geschicktes Taktieren an die Spitze der Megakonzerne. Nur wer an der Börse das richtige Gespür für heiße Aktienanlagen beweist und die Wünsche der Konsumenten befriedigt, hat eine Chance in die finanzielle Oberliga aufzusteigen.
FEATURES:
• Umfangreiche Datenbank aller verfügbaren Produkte
• Statistische Überwachung und Aufbereitung der Entscheidungen des Spielers
• Flexible Schwierigkeitsabstufung
• Interaktives On-Line Tutorial aller Spielfunktionen
• Zahlreiche Szenarios mit komplexen Problemstellungen
AWARD
PC Games Disc & Mag
HIT
Kompatibel mit Windows '95
USK
Geeignet ohne Altersbeschränkung
MS-DOS
CD-ROM
INTERACTIVE MAGIC
SOFTWARE 2000

Auf einen Blick

Panic in the Park



Adventure, ca. 95 DM, Hersteller: Imagination Pilots, Muster von: Warner Interactive

Geheimnisvolle Vorkommnisse in einem Vergnügungspark: Was geschah mit dem Testament des Vorbesitzers, das benötigt wird, um die Attraktionen zu retten? Das Adventure wandelt abseits ausgetretener Pfade, ist deshalb gewöhnungsbedürftig, aber nicht schlecht.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA, Maus

☛ **im CD-Magazin**





Pinball World



Flippersimulation, 99 DM, Hersteller: 21st Century Entertainment, Muster von: Selling Points

Mit einem Flipper auf Weltreise gehen, das ist mit Pinball World möglich. Das Game bietet zehn Tische und zahlreiche Bonusspiele. Fans der 21st-Century-Flipperreihe werden auch diesmal begeistert sein.

Systemanforderungen: 386SX/40, 4 MB RAM, VGA

☛ **mehr auf S. 96**



ranSoccer

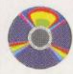


Fußballsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Gremlin Graphics/Greenwood, Muster von: Softgold

ranSoccer geht als zweite große Action-Fußballsimulation des Monats ins Rennen und muß sich mit FIFA '96 von Electronic Arts messen. Beide sind super, aber FIFA '96 ist noch einen Tick besser.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, VGA, ca. 40 MB auf der Festplatte

☛ **mehr auf S. 106**



Rayman



Jump'n'Run, 100 DM, Hersteller: Ubi Soft, Muster von: Microprose

Rayman lädt ein, in eine kunterbunte Fantasywelt der Toons. Das Game bietet die hübschesten, buntesten und lustigsten Grafiken unter allen, die das Genre in der letzten Zeit bot. Der Spaß bleibt selbst nach langer Spielzeit nicht auf der Strecke.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **mehr auf S. 84**





MATHIAS NEUMANN













Hey, wenn Du mich wirbst, bekommst Du eine CD-ROM mit drei super Spielen. Die können wir dann zusammen am Computer spielen.
Echt ?
Das ist ja stark! Du zahlst für das Abo nur 80 DM und ich kriege als Werber noch eine CD. Das machen wir!
PC Spiel jetzt auch als Geschenkabo!
Super !
PC Spiel im Abo!
Jetzt
Freunde werben
und Du bekommst folgende Prämie:
TRIPLE
SUPER TETRIS
AIRBALL
TIME BANDIT
MICROPROSE
ACTION
VOLUME 6
CD-ROM
Einfach die Abo-Karte ausfüllen und ab an:
TRONIC-Verlag, Postfach 1870, 37258 Eschwege

Auf einen Blick

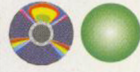
Rebel Assault II



Ballerspiel, ca. 100 DM, Hersteller: LucasArts, Muster von: Softgold

Die Abenteuer im Star-Wars-Universum gehen weiter. Als Rebellenkämpfer schlägt man sich durch zahlreiche Filmlevels und bekämpft das Imperium. Ausführlicher Testbericht in der nächsten Ausgabe, allen Star-Wars-Fans aber schon jetzt wärmstens ans Herz gelegt.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk



Sensible World of Soccer



Fußball-/Managementsimulation, 99,95 DM, Hersteller: Sensible Software/Renegade, Muster von: Warner Interactive

Als Spielertrainer oder Manager betreut man eine von 1400 Vereins- oder 131 Nationalmannschaftem. Die Kombination aus Actionspiel und Managementsimulation macht viel Spaß, obwohl die Steuerung modernen Ansprüchen nicht gerecht wird.

Systemanforderungen:
386DX/25, 4 MB RAM, VGA

mehr auf S. 96

Silent Steel



Adventure, ca. 150 DM, Hersteller: Tsunami, Muster von: Bavaria

Den kalten Krieg der U-Boote in den Tiefen des Atlantik belebt dieser interaktive Spielfilm, der zu den besseren seiner Klasse zählt, wenn man den "Film" groß und das "Spiel" ein wenig kleiner schreibt.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

mehr auf S. 104



Skunny



Jump'n'Run, 60 DM, Hersteller: Edisys, Muster von: CDV

Als Sonic-Imitat geht Skunny ins Rennen, aber das Spiel bietet trotz starker Kupferstecherei genügend Eigenleben als witziges, unterhaltsames Jump'n'-Run.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 8 MB RAM, VGA

mehr auf S. 105



Space Marines



Strategiespiel, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Software 2000

Harte Jungs von der Erde räumen auf einer Kolonie auf, damit die Menschheit überlebt. Auch wenn das ganze wie Battle Isle anmutet, besitzt Space Marines genug Eigenleben, um spielerisch zu überzeugen.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **im CD-Magazin**



Star Rangers



Strategie-/Ballerspiel, ca. 100 DM, Hersteller: I-Magic, Muster von: Software 2000

Wing-Comander-Klon mit zusätzlichen Strategiefeatures. Als Star Ranger sorgt man für Ordnung im Sektor, muß dabei jedoch auch mit seinen Ressourcen wirtschaften. Interessant durch die neuen Strategieaspekte im Spiel.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **mehr auf S. 91**



Stonekeep



Rollenspiel, 129,95 DM, Hersteller: Interplay, Muster von: Acclaim

Dreidimensionale Dungeon-Hatz im Fullscreen-Modus mit einer komfortablen Benutzeroberfläche und jeder Menge hartnäckiger Monster. Stonekeep ist ein Rollenspiel im technisch perfektionierten Gewand.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA

☛ **mehr auf S. 78**



TekWar

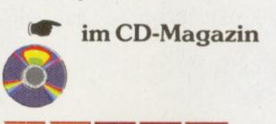


3D-Ballerspiel, ca. 90 DM, Hersteller: Capstone, Muster von: Centregold

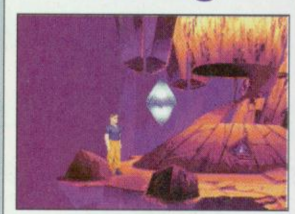
Ein Regierungsagent auf Bewährung versucht, das Drogenkartell der Tek-Lords zu zerschlagen. Das aufwendige Spiel bietet eine neuartige 3D-Engine, bleibt aber spielerisch im Rahmen des Üblichen. Reichlich abstoßende Gewaltdarstellungen.

Systemanforderungen:
486/50, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **im CD-Magazin**



The Dig

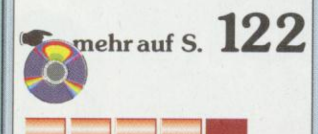


Adventure, ca. 100 DM, Hersteller: LucasArts, Muster von: Softgold

Space-Adventure im Stil von Clarkes "Rama"-Serie. Drei Kosmonauten werden von einer Alienrasse durch das halbe Universum kutschiert und müssen ihren Heimweg finden. Jede Menge Rätsel, gepaart mit filmreifem Setting. Extrem empfehlenswert.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **mehr auf S. 122**



Tilt!



Flippersimulation, ca. 100 DM, Hersteller: NMS, Muster von: Virgin

Eine Flippersimulation, die in Sachen Sound alles bisher Dagewesene in diesem Genre in den Schatten stellt, spielerisch indes weniger innovativ ist. Der Spielspaß kommt trotzdem nicht zu kurz, für Fans der silbernen Kugel ein gefundenes Fressen.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **im CD-Magazin**



Turrican 2



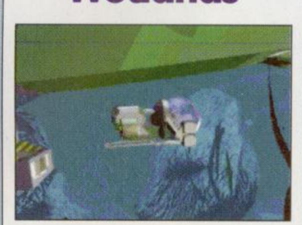
Jump'n'Run, 69,95 DM, Hersteller: Sun Project, Muster von: Softgold

Turrican 2 ist die Umsetzung eines längst in die Geschichte eingegangen Jump'n'Runs. Der Held des Spiels läuft mit seiner aufrüstbaren Mega-Wumme durch zwölf verschiedene Levels und muß sich dabei eine Vielzahl von maschinellen Kreaturen vom Leibe halten.

Systemanforderungen:
486/25, 2 MB RAM, SVGA

☛ **mehr auf S. 86**

Wetlands



Ballerspiel, ca. 100 DM, Hersteller: New World Computing, Muster von: Softgold

Auf einer Wasserwelt geht's im U-Boot gegen wahre Heerscharen von Gegnern. In vielerlei Beziehung erinnert dieses Spiel an Rebel Assault, erreicht die Qualität dieses Hits aber nicht ganz.

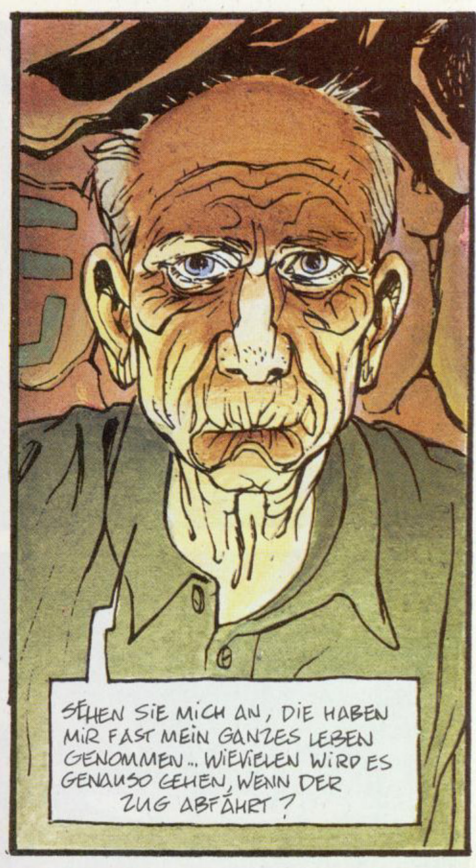
Systemvoraussetzungen:
486DX2/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **mehr auf S. 100**







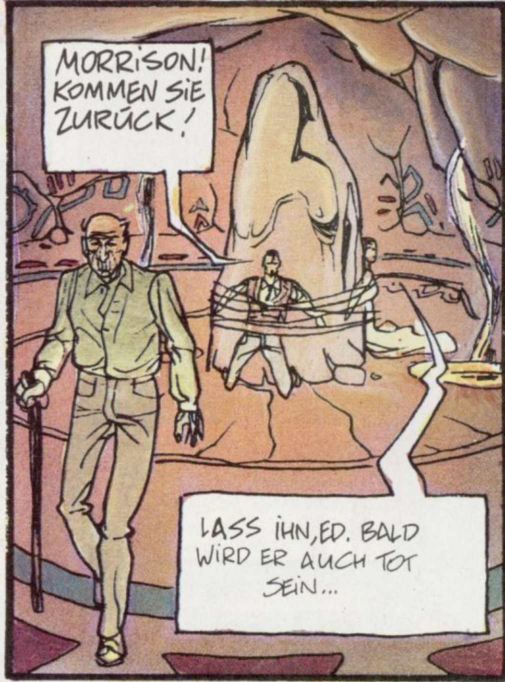














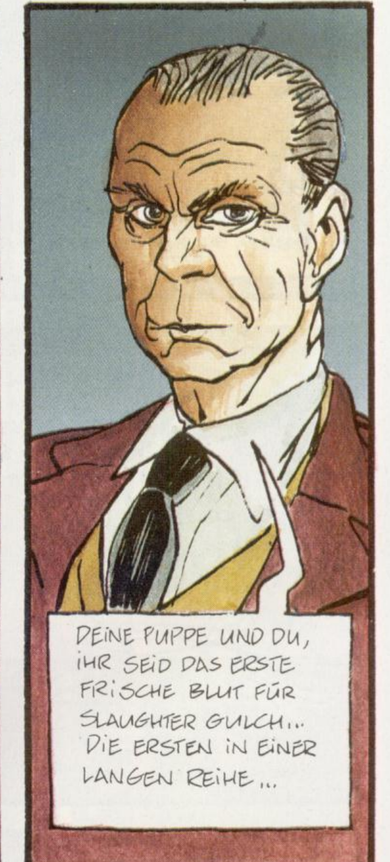


Alone in the Dark 3 – Teil 11

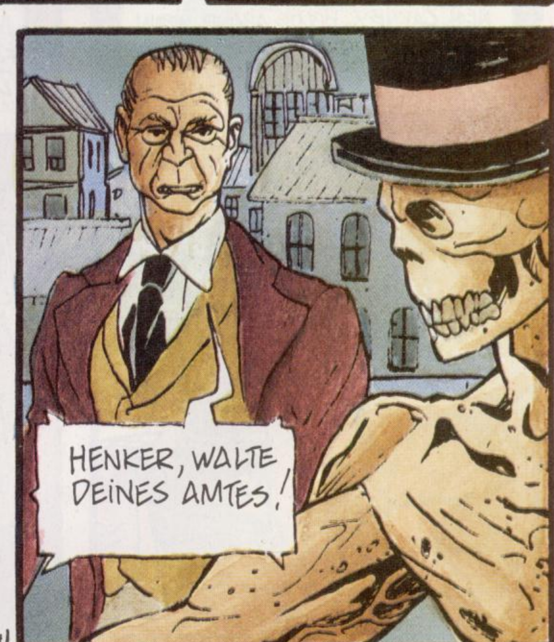
Autoren: Alagbe/Gallie









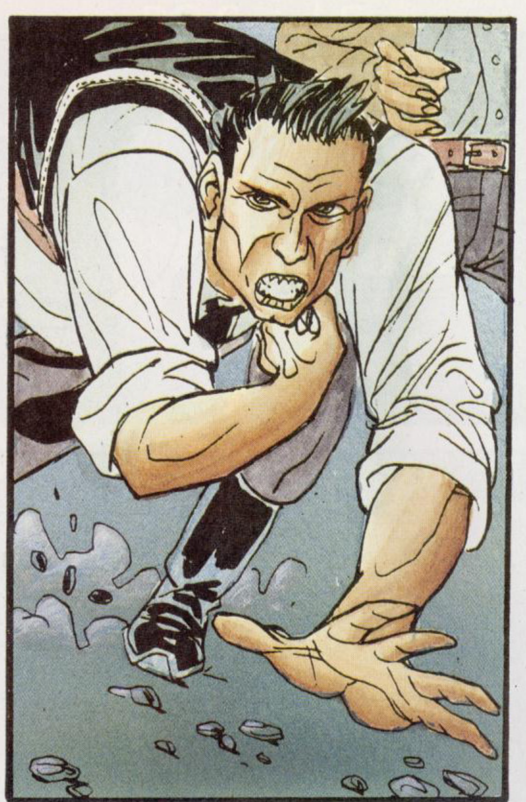


43

Alone in the Dark 3 – Teil 11

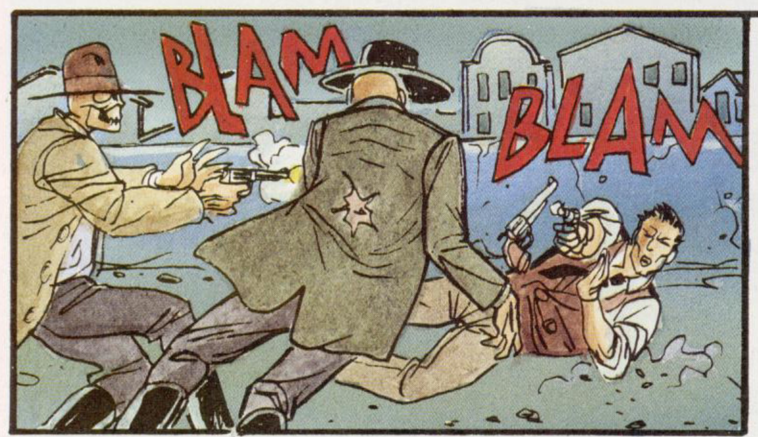
Autoren: Alagbe/Gallie



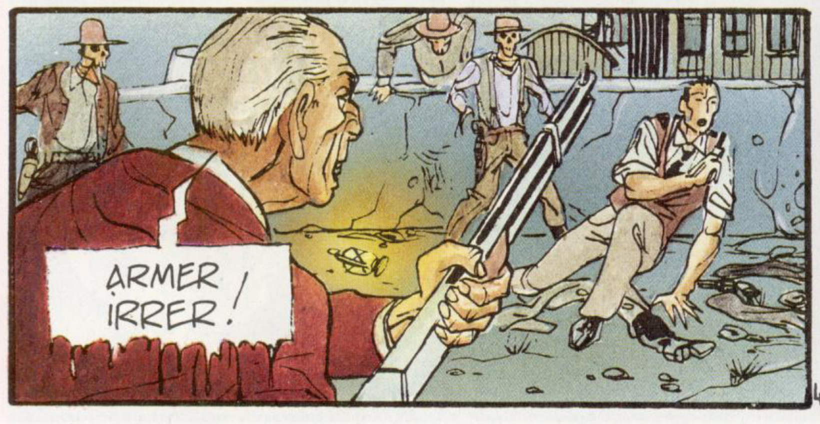














44

Alone in the Dark 3 – Teil 11

Autoren: Alagbe/Gallie















45

Alone in the Dark 3 – Teil 11

Autoren: Alagbe/Gallie

Fortsetzung folgt

PC Spiel Extra

ENTERTAINER

Kino, Video, Multimedia

1/96

NEWS

MUSIC-SPECIAL!

MTV: DIE BESTEN MOMENTE DES CLIP-SENDERS

Mythen & Magie: Disneys

POCAHONTAS

LUST AUF MPEG?

Ab sofort auf Ihrem Bildschirm!



ELSAmotion

PC-Praxis, 10/95



Comdex '94



PC-Praxis, 10/95



WINNER 2000AVI

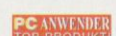
WIN, 10/95



DOS, 8/95



PC-Praxis, 10/95



PC-Anwender, 10/95

ELSAmotion **– damit Videospaß nicht zur Qual wird.**

Mit ***ELSAmotion*** hält die Video-CD Einzug ins Arbeitszimmer anspruchsvoller Home-Cineasten. ***ELSAmotion*** rüstet jeden 486er- oder Pentium-PCI-Rechner zum **Digital-Video-Cinema** auf. Denn dank ***ELSAmotion*** erhält der PC endlich Multimedia-Sound und echte Video-Playback-Fähigkeit. ***ELSAmotion*** macht das Abspielen von MPEG-1 und MPEG-Sound (Layer I und II) zum leichten Spiel, da der Rechner mit ***ELSAmotion*** für alle künftigen Multimedia-Anwendungen, wie **neueste Videofilme und -spiele, Präsentationen, Schulungen u.v.a.** gerüstet ist:

- **Ruckelfreie TrueColor-Videos in Maximalauflösung**
- **Flimmerfreier Videogenuß bis 1.280 x 1.024 Pixel**
- **MPEG-Videoplay und -Stereo-Sound per Plug & Play**

Das DCI-fähige Grafikboard ***WINNER 2000AVI*** verwandelt jeden PCI-PC in eine Grafikstation, mit der Hürden beim **DTP- und Videovergnügen** erst gar nicht aufkommen.

ELSAmotion	MPEG-Playback	**498,- DM**
ELSAmotion	inkl. Software-Encoding	**598,- DM**
WINNER2000AVI-2	PCI-VRAM-Grafik mit 2 MB	**548,- DM**
WINNER2000AVI-4	PCI-VRAM-Grafik mit 4 MB	**798,- DM**

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel.
+49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax
+49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf)
+49/0-241-9177-4
Mailbox *ELSA ONLINE*
Modem-Zugang
+49/0-241-9177-981
ISDN-Zugang
+49/0-241-9177-7800
CompuServe
GO ELSA
Internet
http://www.elsa.de



Datenkommunikation
Computergrafik

Mit freundlicher Genehmigung des Videospezialisten VCL Entertainment. Filmausschnitt aus „Die Maske".

IMPRESSUM

Herausgeber Christian Widuch

Chefredakteur Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

Redaktion TRONIC-Verlag, Michael Suck

Titel POCAHONTAS © The Walt Disney Company

Layout Dirk Anhof (verantw.)

Anzeigenleitung Ulrich Lauterbach , Tel.: 0 56 51/97 96-25

Anzeigenverkauf & Mediaberatung Andrea Heyn, Tel.: 0 56 51/97 96-12
Claudia Aussmann, Tel.: 0 56 51/97 96-15
Gerlinde Rachow , Tel.: 0 56 51/97 96-14

TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München
Münchner Str. 17, 85540 Haar
Tel.: 0 89/45 69 14-12
Fax: 0 89/45 69 14-10

Anzeigendisposition Sabine Döring, Tel.: 0 56 51/97 96-16
Fax: 0 56 51/97 96-44

Repräsentant im Ausland GB: German Media Service LTD, Claire Byron,
1 Lampton Place, GB-London W11 25 H,
Phone: GB 071/2215462,
Fax: GB 071/2290795

Reproduktion REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, Kassel

Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl, Wanfried-Aue

Druck und Gesamtherstellung Druckerei Jungfer, Herzberg

EDITORIAL

Noch auf der Suche ...

... nach dem passenden Weihnachtsgeschenk? Dann haben wir in dieser Ausgabe des ENTERTAINER ein paar gute Tips parat. Nein, wir wollen keine neuen Duftwässerchen offerieren, und die Krawatten haben wir sowieso schon zum Geburtstag verschenkt. Nein, Weihnachten '96 steht dieses Mal voll unter dem guten Stern namens Multimedia. Da mittlerweile schon in gut 20 Prozent aller deutschen Haushalte ein Computer sein Dasein fristet, ist doch eine CD-ROM, angefüllt mit guter Musik, ein bißchen Infotainment oder gar ambitioniertem Filmwerk die richtige Wahl.

Doch so verschieden die Geschmäcker sind, so groß ist das Angebot an neuen Computer-CDs zur Zeit. Der Überblick geht da schnell verloren.

Wir haben uns deshalb bemüht, ein paar Perlen aus dem Markt zu picken. Neue Videos und Filme mußten deshalb ein wenig zurückstecken. Keine Angst, sie kommen nicht zu kurz: Im News-Teil gibt's viele Video-Infos, und mit POCAHONTAS stellen wir Euch den passenden Film zum Weihnachts-Feeling vor. Das Hauptaugenmerk gilt aber der multimedialen Musik und ihren Anwendungen. Wie wäre es etwa mit selbstgestrickten Kompositionen? Der Magix Music Maker verspricht Chart-Hits in Sekundenschnelle – wir haben das nachgeprüft.

Oder soll es Musik "zum Anfassen" sein? Zu diesem Thema haben wir zwei ganz heiße CDs entdeckt: Die FANTASTISCHEN VIER rappen erstmals auf einer "viertuellen" CD-ROM, und MTV legt uns eine "Best of" der Unplugged-Serie auf den Gabentisch.

Interessiert? Dann schlagt die folgenden Seiten auf!

Alles Beste zum Feste,

INHALT

ENTERTAINER

NEWS

Top-Spot: Bertelsmann geht online S. 60

TITEL

Märchenhaft:
Walt Disneys POCAHONTAS S. 62

MUSIC-SPECIAL

Hausgebacken:
Mit dem MUSIC MAKER in die Techno-Charts S. 66

MTV replugged:
Der Clip-Sender und seine besten Momente S. 68

Fanta-stisch:
Die Fantastischen Vier geben ihr rappendes Computer-Debut S. 70

NEWS

HUGH GRANT TREIBT'S WILD

Neues von der Skandalnudel Hugh Grant: In dem Film **Eine sachliche Romanze** zeigt der "schönste Mann der Welt" (*Bild*-Zeitung), daß er eine Beziehung auch ganz anders anpacken kann. Hugh spielt einen Theaterdirektor, der mehr ein Zirkusdirektor ist. Spannungen unter den Schauspielern und ein kompliziertes Dreiecksverhältnis zwischen der weiblichen Hauptdarstellerin, ihrem Direktor und dem Chefmimen lassen ein Drama entstehen, das jede Bühnenshow übertrifft. Ein bittersüßer Film, der mal tiefernst, mal humorig daherkommt. Vielleicht nicht jedermanns Geschmack, aber (jetzt auf Video) doch sehenswert.



SEX AND CRIME

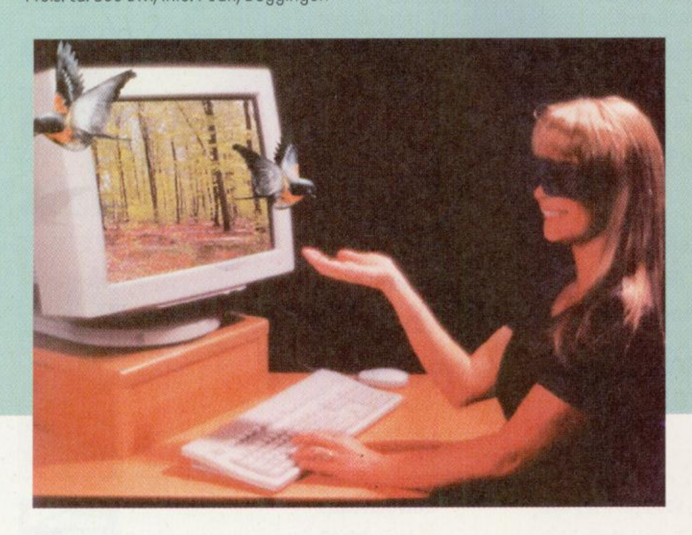
Ein Thriller der besonderen Art sollte dieser Tage in den Kinos anlaufen, doch jetzt startet **Jade** erst Mitte Februar in Deutschland. Warum der Politkrimi um einen toten Millionär, intrigante Landesherren, Luxus-Callgirls und einen schneidigen Staatsanwalt verschoben wurde, weiß so recht niemand – schließlich ist der Film fertig. Außerdem sind die beiden Hauptkomponenten des Films, Sex and Crime, immer gut für einen Kinohit. Wer weiß, vielleicht liegt's ja daran, daß kein echter Megastar mit von der Partie ist?



TO THE MAX

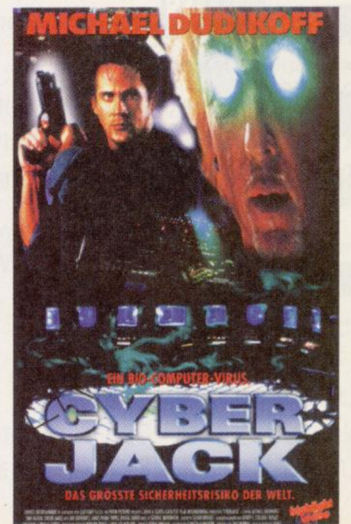
Virtuell ist in: Längst reicht kein 20-Zoll-Monitor mehr aus, um die optischen Gelüste zu befriedigen, denn 3D soll es sein. **Pearl** schafft Abhilfe: Mit dem **3D-Max** erhält man ein 3D-Komplett-Kit, das aus jedem noch so flachen Bildschirm eine räumliche Spielwiese macht. Wie das geht? Einfach eine Steckkarte in den PC installieren, ebenso die Software, und dann die LCD-Brille aufziehen. Diese besitzt verschiedenfarbige Farbfilter, die das Monitorbild den Augen abwechselnd in schneller Folge vorführt. Der Effekt soll, so der Hersteller, bei so gut wie jeder Software funktionieren. Ob man nun mit Auto CAD 3D einen neuen Auspuff konstruiert oder bei Descent durch die Schluchten fliegt – der räumliche Eindruck ist verblüffend. Unbedingt ausprobieren: AVI-Videos! Die laufen dann unter dem Motto: Mittendrin, statt nur dabei ...

Preis: ca. 300 DM, Info: Pearl, Buggingen



HIGH-TECH-JACKING

Und noch einmal gibt's Prügel: Michael Dudikoff, der etwas andere van Damme und ebenso ein Held unzähliger Prügelstreifen, springt auf den Cyberspace-Zug. Das Video heißt **Cyber Jack** und streift das Thema Computerviren. Es geht darum, daß im Jahr 2025 ein neu entwickelter Anti-Virus jeden Computer gegen andere Viren impfen kann. Doch die bösen Computer-Terroristen klauen den digitalen Impfstoff und killen dessen Entwickler. Dudikoff, der im Labor des Wissenschaftlers als Hausmeister (!) tätig ist, macht sich auf die Suche nach den Cyber-Gangstern. Klar, die schicke Rahmenhandlung ist nur der Aufhänger für die Action. Immerhin: ein paar schöne Special-Effects sind dabei.



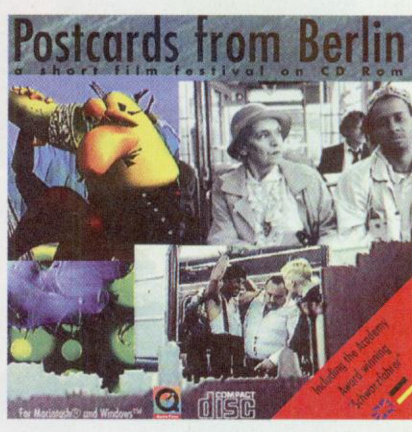
MUSKEL-MANIA

Jean-Claude van Damme heißt der Mann, der die Welt retten wird. Jedenfalls dann, wenn man der "Nintendo-Verfilmung" von **Street Fighter** glauben darf. Die wahren Prügelfans zocken auf ihren Konsolen zwar längst nur noch Mortal Combat, doch die Videokonserve soll noch einmal für Kasse sorgen. Der Plot des Films hat dabei nur wenig mehr Tiefgang als das Spiel: Ein Diktator hat 20 UN-Geiseln und will Lösegeld, van Damme und seine Spezialtruppe sollen die Geiseln befreien. Das Action-Spektakel wäre vollends daneben, würde nicht Träller-Diva Kylie Minogue so schön die MG halten und wäre Raul Julia (*Addams Family*) als Diktator nicht so köstlich komisch.

SCHWARZFAHRER AUF CD

Was soll man tun, solange noch keine kompletten Spielfilme so richtig auf eine CD passen wollen? Die einfache Antwort: Dann füllt man die CD eben mit Kurzfilmen! So geschehen in der Produktion von **Interactive Films**, einer kleinen deutschen Firma, die sich darum verdient gemacht hat, soeben das erste Kurzfilm-Festival auf CD-ROM veröffentlicht zu haben. Die Sammlung unter dem eher schlichten Titel **Postkarten aus Berlin** vereinigt sieben Kurzfilme, die alle irgendwie etwas mit Berlin zu tun haben. Darunter ist der oskarprämierte **Schwarzfahrer**, ein witziges Werk über Rassenvorurteile, die in einem Bus zutage treten. Für 39 DM eine absolut empfehlenswerte CD!

Info: Directmedia, Berlin



IT'S NOT A TRICK, IT'S ...



Sony bläst zur Attacke auf die neuen Medien. Der Produktbereich **New Media** soll Musik- und Computerfreaks gleichsam bedienen. Den Anfang machte man im August mit der Interaktiv-CD **COM:1**. Das Magazin bietet neben vielen Videoclips (Jamiroquai, Suede, etc.) noch eine Fülle von Internet-Tips, ein Feature über Mangas, eine Einführung ins maschinelle Drummen und vieles mehr. Dann folgte als zweiter Schritt die Sony-WWW-Homepage, und als nächstes soll das **CD-PLUS**-Format auf den Markt kommen. Nein, it's not a trick, it's Sony: CD Plus funktioniert nach dem Bluebook-Standard und bietet neben Audiotracks in CD-Qualität eine Menge Computerdaten für die passenden Multimedia-Ergänzungen. Der Vorteil von "Bluebook": Das Track-one-Datenspur-Problem (bringt Lautsprecher zum Bersten) ist endgültig passé.

NITRO UND GLYCERIN

Ein Jubiläum gibt es zu feiern: Die **Blues Brothers** werden 15. Der Kultfilm mit der rockigen Musik und den beiden Jungs, die "im Auftrag des Herrn unterwegs sind", läuft also nun seit 1980 fast ununterbrochen in irgendeinem Kino der Republik. Das "wüsteste Team seit Nitro und Glycerin" (Plakatwerbung) wird wohl noch die nächsten 15 Jahre überstehen. Bislang sahen allein in Deutschland sechs Millionen Menschen diese ultimative Musikkomödie, und dafür mußten über 300 Kopien des Films produziert werden. Zum Jubiläum wird Blues Brothers nun nochmals in unzähligen Kinos wieder aufgeführt. Alsdann: Hut auf, Sonnenbrille auf, und rein!



ONLINE-KRIEG

Der Kampf der Giganten ist in vollem Gange: Während der Springer-Konzern samt seines Helfershelfers Burda die hauseigene CompuServe-Konkurrenz **Europe Online** noch nicht in Gang gebracht hat, ist Nebenbuhler Bertelsmann schon auf Sendung. Seit Ende November ist die deutsche Abteilung von **America Online** (AOL) mit deutschen Inhalten offiziell auf dem Markt. Die Preisstruktur für Abonnenten ist fast identisch zu CompuServe, aber es gibt keinen extrateuren "Premium-Service". Neben einem ebenfalls zusatzkostenfreien Internet-Zugang hat AOL den großen Vorteil, daß der amerikanische Partner in Übersee als Marktführer ein riesiges Angebot mit einbringt. Und damit die neue Online-Bombe richtig einschlägt, plant Bertelsmann bis zum Frühjahr '96 sage und schreibe 51 Einwahlknoten in allen größeren deutschen Städten. Mehr zu AOL in der nächsten Ausgabe!



Die schöne Wilde: Pocahontas verdreht einem Engländer den Kopf und kann sogar mit Tieren und Pflanzen reden

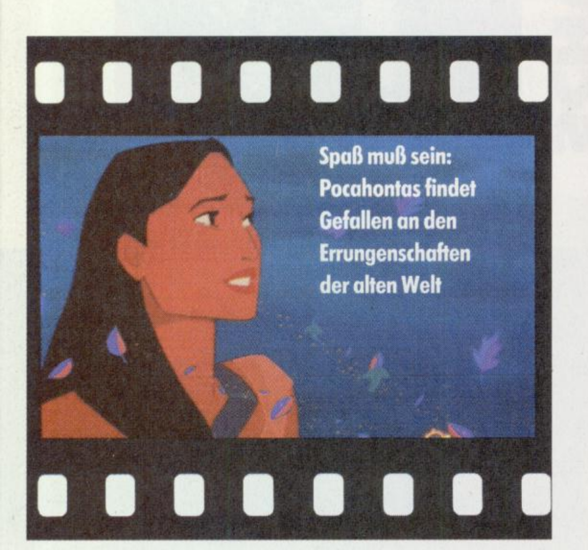
Magische Momente

Walt Disney präsentiert pünktlich zu Weihnachten eine neue, rührende Geschichte: Pocahontas erzählt eine Legende aus der Zeit, als Amerika noch den Amerikanern gehörte.



Der Gegenspieler: Gouverneur Ratcliffe macht den Indianern das Leben schwer

Die Vorliebe fürs Märchen- oder Fabelhafte sind wir von Disney ja gewöhnt. *Die Schöne und das Biest, der König der Löwen,* all diese Stoffe gab es längst als überlieferte Spinnerei, bevor Disney daraus einen abendfüllenden Spielfilm machte. Diesmal verhält es sich ein wenig anders: Die Geschichte um Pocahontas, dem Indianermädchen, beruht auf einer wahren Begebenheit. Freilich sind nur einige Bruchstücke der tatsächlichen Begegnung zwischen dem Engländer John Smith und Pocahontas überliefert. Smith selbst schrieb erst 1624, lange nach dem Tod "seiner" Pocahontas, die Geschichte nieder. Die Überlieferung wurde dann im Laufe der Jahrhunderte immer weiter romantisiert und märchenhafter, bis sie schließlich für einen Disney-Zeichentrickfilm taugte.



Spaß muß sein: Pocahontas findet Gefallen an den Errungenschaften der alten Welt

Vorbild Casablanca

Doch anders als bei den üblichen Disney-Filmen bemühte man sich bei dem 33. abendfüllenden Zeichentrickwerk, dem Handlungsrahmen eine gewisse Wirklichkeitstreue zu geben. Die Namen wurden beibehalten, die Zeit stimmt, und sogar die Liebesgeschichte zwischen der alten und der neuen Welt, zwischen Smith und der Indianerin also, wurde nicht besonders aufgebauscht. Am Ende des Films, wenn die Bösewichte besiegt sind und die Engländer die Kultur der Indianer verstehen gelernt haben, reist John Smith wieder nach England zurück. Den Produzenten ist wohl bewußt, daß ein Film ohne ein gewöhnliches Happy-End riskant ist. Produzent James Pentecost meint dazu: "Da dieser Film kein traditionelles Disney-Happy-End besitzt, haben wir uns Filme wie 'Casablanca' angesehen. Denn wir wollten verstehen, was diese Werke so reizvoll macht, obwohl das Paar am Ende nicht zusammenbleibt".

Ein zweiter mutiger Bruch mit Disney-Traditionen betrifft die Zeichentechnik. Die Figuren in Pocahontas wirken realistischer, kantiger. Ihnen fehlen ein wenig die sonst so für Disney typischen Rundungen und weichen Bewegungen. Dazu sind die Hintergründe etwas dunkler, magischer und undurchdringlicher geworden. Ziel dieser Technik war es denn auch, dem Publikum die geheimnisvolle Welt der Indianer näherzubringen, es eintauchen zu lassen in die unbekannte Welt, als würde man sie mit den Augen des John Smith sehen.

Dramatisch, komisch, gut

Natürlich haben die Studios nicht vollständig auf die üblichen Muster verzichtet. Neben der zarten und gleichzeitig dramatischen Romanze darf der Böswicht ebensowenig fehlen wie die kleinen, witzigen Kameraden, die für die komischen Elemente im Film sorgen.
In Pocahontas sind es der Waschbär Meeko und der Kolibri Flit, die immer dann für gute Laune sorgen, wenn der Film gerade arg sentimental oder dramatisch zu werden droht. Und mit dem düsteren Gouverneur Ratcliffe steht ein Gegenspieler bereit, der nicht einmal vor dem Mord am Stammesführer der Indianer zurückschreckt, der auch noch der Vater von Pocahontas ist.
Ob Disney mit diesem Konzept wieder einen Hit einfährt, muß die Kinokasse zeigen. In New York jedenfalls, wo der Film bereits im August uraufgeführt wurde, sorgte die Promotion von Disney für einen Knaller, wie ihn die Filmgeschichte bislang nicht gesehen hatte: Die Produktionsfirma lud in den Central Park, wo der Film vor über 100.000 Menschen erstmals und gratis gezeigt wurde. Mehr Besucher hatten nicht einmal Simon & Garfunkel, als sie 15 Jahre vorher ihr letztes Konzert an gleicher Stelle gaben ...

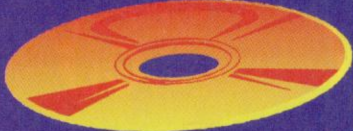
❏

Michael Suck

Die Spaßgesellen: Waschbär Meeka und Kolibri Flit sorgen für die komischen Momente des Films



TRONIC's Bazar



shopping on cd-rom



49,95

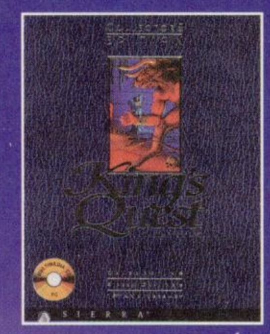
Eye of the Beholder Trilogie

I : Eye of the Beholder
II : The Legend of Darkmoon
III : Assault of Myth Drannor

Die bedeutendste 3D-Grafik-Abenteuer-Trilogie überhaupt. Für Euch ein Nonstop-Abenteuer auf CD! Komplett in Deutsch!
CD-ROM

King's Quest Collection 1-6

Endlich gibt es sämtliche Spiele der King's-Quest-Serie als Sammelausgabe. Die Reisen des Graham und seiner königlichen Familie sind zu KLassikern des Adventure-Genres geworden. Die zauberhaften Geschöpfe ziehen weltweit Millionen Menschen in ihren Bann.
CD-ROM



44,95

The 7th Guest



Du bist der 7. Gast in der Runde, und in jedem der 22 Räume des Spukhauses wirst Du mit einem anderen Rätsel konfrontiert.
CD-ROM

29,95





15,–

Extra 1: SSI-Special

Extra 2: Sierra-Special 30 Komplettlösungen

Komplettlösungen & Kopfnüsse

Lands of Lore

39,95

Setzt den bösen Machenschaften von Scotia, der scheußlichen Hexe ein Ende. *CD-ROM*

A Christmas Adventure

49,95

Die Weihnachtsgeschichte wird hier auf eindrucksvollste Weise mit zusätzlichen Features dargestellt:
- Adventures in Deutsch, Englisch und Französisch
- alles über die Religionen der Welt
- Backrezepte für Weihnachten
- Bastelanleitungen für Weihnachtsgeschenke

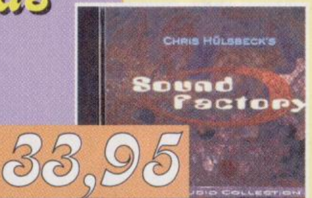
CD-ROM

Archivierungssystem inkl. 12 Hüllen!



24,95

Chris Hülsbeck CD's



33,95

Brandheiß, brandneu, die neue Scheibe von Hülsbeck ist da!

Soundfactory DAC 1:
14 Songs, z.B. Jim Power, Shades'95 u.v.m. PC-CD-ROM-Teil mit Programmen und Sounds

Folgende Hülsbeck-Audio-CDs haben wir noch auf Lager:

Rainbows:
15 Musikstücke, z.B.: Giana Sisters, Z-Out, Super Turrican II, Jinks und Samplemania
Audio-CD
30,95

To be on top:
16 Meisterstücke, z.B.: To be on top, Gem'x, Battle Isle, C. Lewis Challenge
Audio-CD
29,95

Turrican:
Edle Melodien und orchestral klingende Stücke! Einer der besten Soundtracks, die je für ein Spiel komponiert wurden.
Audio-CD
31,95

Next Generation Deluxe Uniform

110,–

Shirt inkl. Communicator (Größen S, M, L, XL – in den Farben gold und blau lieferbar) mit Metallrangabzeichen

Star-Trek-Weihnachtspack



Bettwäsche
Motiv Generation
100% Baumwolle
Maße: 80x80, 135x200

TREKKER feat. Charles Rettinghaus, & Michael Pan – ENERGIE

Trekker Energie-CD



Communicator mit Sound

alle 3 Artikel zusammen nur 140,–

Communicator



30,–

als Metalpin aus dem neuen Kinofilm "Generations"



39,–

als Metalpin – gehört unbedingt zum Outfit jedes Star-Trek-Fans

Star-Trek-Kalender



je 29,90

Calendar T.N.G. — Voyager

Star-Trek-Bücher

DEEP SPACE NINE: Hinter den Kulissen der Raumstation; ca. 136 Seiten, ca. 40 Abboldungen, DIN A4

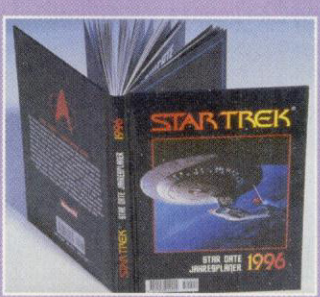
24,80



STAR TREK – Wo bisher noch niemand gewesen ist; ca. 230 Seiten mit vielen Abbildungen

39,80

Terminplaner '96



29,90

Der Jahresplaner für alle Trekkie-Fans. Mit vielen Bildern, Infos und Eintragungsmöglichkeiten

Krawatte aus Seide

49,90

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen oder anrufen unter 0 56 51/97 96 18

Weitere Angebote findet Ihr auf unserer Heft-CD

MAGIX

music maker

mix your own tracks!

It's Magic!

Nie war Techno so wertvoll wie heute: Wer mit ein paar Handgriffen den Sprung vom Tastaturvirtuosen zum Melody-Maker machen will, bekommt jetzt das passende Werkzeug auf CD.

KURZINFO

Titel:	Magix Music Maker
Art:	Musik-Multimedia-Tool
Hardware:	mind. 386DX40, 8 MB RAM, Win 3.1, CD-ROM, 16-Bit-Soundkarte
Hersteller:	Magix Software
Label/Vetrieb:	Magix Musix NetWork
Preis:	ca. 99 DM

Buntes Allerlei: Jedem einzelnen Sample wird eine Farbe zugeordnet, um die gezielte Bearbeitung zu erleichtern. Das Effektmenü für jeden Klang wird dann über die rechte Maustaste aufgerufen

E Musiksoftware ist in der Regel sehr, sehr teuer; unheimlich kompliziert und läuft dummerweise meistens noch auf einem Atari ST. Ganz im Ernst: Der eigentlich schon verstaubte 16-Bit-Rechner war der erste mit einer MIDI-Schnittstelle und eroberte sich schnell einen Platz in den Studios – bis heute. Wer auf dem PC mal ganz anders in die Tasten hauen möchte, hatte bislang nicht gerade die große Wahl. Und musikalisches Talent mußte man ebenfalls haben.

Das ist jetzt vorbei: Der Music Maker aus den Softwarestudios von Magix macht selbst aus blutigen Musikanfängern in Windeseile waschechte Profis. Daß die selbstgebastelten Kompositionen wirklich gut klingen, liegt in erster Linie an den 1000 Samples auf der CD, kleinen Musikschnittchen also, die beliebig aneinandergefügt und manipuliert werden können.

Virtuelles Studio

Herzstück des Music Makers ist deshalb eine virtuelle Acht-Spur-Tonmaschine. Auf jeder der Spuren können die Samples abgelegt, ein- und ausgeblendet oder mit Effekten verfeinert werden. Ein Beispiel: Man beginnt auf der Spur 1 mit einem netten Baßlauf, auf Spur 2 setzt man ein bißchen Percussion hinzu, und auf Spur 3 passen ganz wunderbar ein paar Vocals ("check your body!"). Man muß nur aufpassen, daß die ganze Komposition nicht aus dem Takt gerät. Eventuelle Taktaussetzer können nach dem Anhören mit dem Mauszeiger bereinigt werden, indem das entsprechende (Sample-)Objekt verschoben wird.

Bei unserem Beispiel wären sogar noch fünf Tonspuren frei, aber das ganze hat einen Pferdefuß: Möchte man die Klänge in der Originalqualität verwenden (16 Bit Stereo bei 44 kHz), braucht man für den Stereosound bei jedem Sample gleich zwei Spuren. Und daß der Rechner bei dieser hohen Klangauflösung speichermäßig ganz schnell in die Knie geht, versteht sich von selbst. Wer über 8 MB RAM verfügt, kann leider nur ganze 20 Sekunden im Speicher ablegen. Abhilfe schafft dann nur noch die Funktion der "Gruppenbildung". Dabei werden die fertig bearbeiteten Spuren zu einer einzigen (Stereo: zwei) zusammengeschnitten – ein neuer Sample entsteht. Ansonsten kann man die Klangausschnitte übrigens beliebig manipulieren, ohne daß der Originalsound physisch verändert wird. Ein großer Pluspunkt für ein Programm, bei dem man vor allem ausprobieren will!

It's only Rock'n'Roll

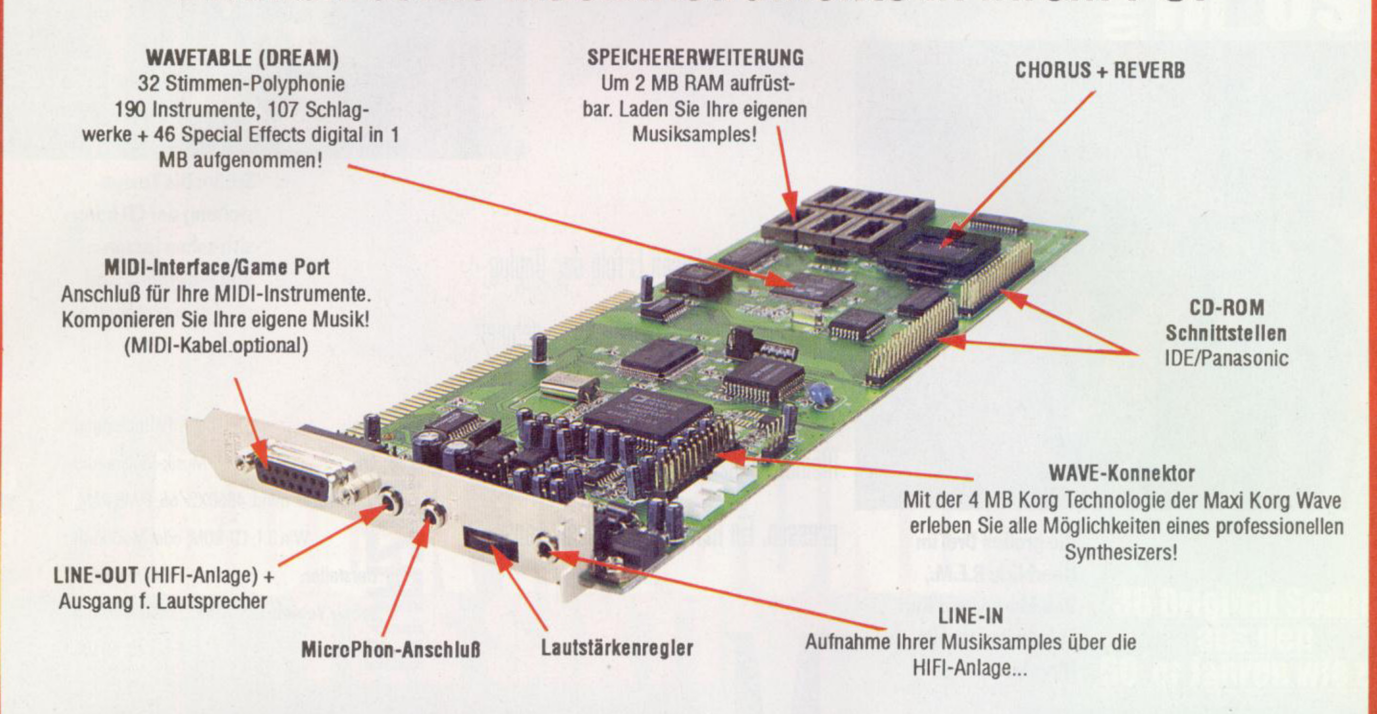
Profis wird der Music Maker ohnehin nicht interessieren. Die wenigen (aber guten) Effektoptionen und die mäßigen Werkzeuge für Taktgenauigkeit und Tempi lassen nicht unbedingt Charthits erwarten. Und für einen professionellen Sound nehmen Anspruchsvolle auch gern eine 32-Spur-Maschine. Doch wer Spaß am Ausprobieren hat und mal in diese Materie eindringen will, bekommt mit dem Music Maker ein Programm, das schnelle Erfolgserlebnisse vermittelt. Nicht einmal Techno-Fan muß man sein: Die Sample-Verzeichnisse bieten reichlich E-Gitarren oder auch Klassisches. Den Kombinationsmöglichkeiten zwischen Techno, Rock, Pop und Klassik sind deshalb keine Grenzen gesetzt. Einzig die eigenen Ohren müssen den fertigen Sound überleben ...

Michael Suck

MULTIMEDIA by GUILLEMOT: NUR VOM FEINSTEN...

MAXI SOUND 32 WAVE FX

Endlich echte Musikinstrumente in Ihrem PC!



Inkl.: MIDISOFT Recording Session und Sound Impression für Windows + Sequenzer Cakewalk Express. (Handbücher und Software werden in deutscher Sprache geliefert)
Kompatibilität: Windows 95 und 3.1, General Midi, Sound Blaster, Wave Blaster, MPU 401, MPC 3 ...

MAXI SOUND 32 WAVE FX bietet Ihnen alle Vorteile der letzten technologischen Entwicklung. Hochwertige Tonwiedergabe durch Wavetable-Synthese mit 32 Stimmen-Polyphonie, Chorus und Reverb sowie über 300 Instrumente und Special Effects, verwandeln Ihren PC in ein Orchester. Durch das Maxi Korg Wave Upgrade wird die Maxi Sound 32 Wave FX zu einem professionellen Synthesizer, der Ihrer musikalischen Fantasie keine Grenzen mehr setzt! **DM 289,..**

Multimedia - All In One : MAXI SOUND CD 32 4X



MAXI SOUND 32 WAVE FX + **Panasonic CD-ROM 4X** + **Lautsprecher** + Aktuelle Spiele und Zubehör im gesamtwert von über DM 289,.. = **DM 749,..**

GUILLEMOT INTERNATIONAL GmbH
Aktienstr. 62 45473 Mülheim/Ruhr
Tel:0 208 47 93 26 Fax: 0 208 47 95 03

F: GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2 56200 LA GACILLY
Tél: (33) 99 08 90 88 Fax: (33) 99 08 94 17
Schweiz: LOGICO SOFTWARE
CP 126 1000 LAUSANNE 19
Tel: (41) 31 869 01 16

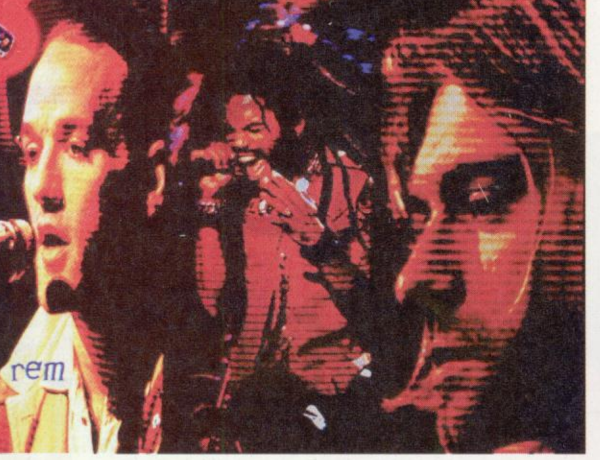
Auf unsere Produkte gewähren wir eine Umtauschgarantie von 12 Monaten.



Bitte senden Sie mir mehr Informationsmaterial über Ihre Produkte.
Ich bin: Händler ☐ Enduser ☐
Name.................................Vorname.................................
Firma.................................
Str.................................
Ort.................................
PLZ.................Tel.................

Coupon retournieren an: GUILLEMOT INTERNATIONAL GmbH Aktienstr. 62 45473 Mülheim/Ruhr

MTV replugged



Die großen Drei im Überblick: R.E.M., Bob Marley und Kurt Cobain von und im Nirvana

"This is my favorite song in the R.E.M. catalogue." With those words from Michael Stipe, the band offered up a heart-wrenching version of "Fall on Me" that produced one of Unplugged's most transcendent moments. As he delivered the lines "Ask the skies, ask the sky don't fall on me," Stipe's pupils rolled back in his head, as if pleading to the heavens to reveal only the ghost-pale whites of his eyes. It was the type of chilling moment that could never be conveyed without the intimate setting of Unplugged. It's also the type of moment that producers live for.

Schön: Die Textgestaltung der CD kann sich sehen lassen – und informativ sind die Texte obendrein

Nach dem grandiosen Erfolg der Unplugged-Serie ließ es sich MTV nicht nehmen, auch eine CD-ROM mit den besten Momenten der Live-Acts auf CD zu pressen. Ein Muß für alle Musik-Fans?

KURZINFO

Titel:	MTV Unplugged
Art:	Musik-Multimedia
Hardware:	mind. 486DX2/66, 8 MB RAM, Win 3.1, CD-ROM, oder Macintosh
Hersteller:	CIC Interactive
Label/Vertrieb:	Viacom New Media
Preis:	ca. 60 DM

DIE BANDS

Hier eine kleine Auswahl der auf der CD in Bild, Text und Ton vertretenen Bands und Sänger:
R.E.M., Sting, Sheryl Crowe, Annie Lennox, The Cure, Arrested Development, Cranberries, Shanice, A Tribe called Quest, The Church, Stone Temple Pilots, Paul McCartney, Aerosmith, Melissa Etheridge, Joe Satriani, Dr. John, Nirvana, Michelle Shocked, Heavy D & The Boys, Rod Stewart, Eric Clapton, Paul Simon, Elton John, John Mellenkampten.

MTV steuert bereits jetzt das nächste Jahrtausend an: Der Jugendkultur-Sender für fernsehabhängige Kids sucht sich die neuen Medien mit Macht. Demnächst wird das MTV-Signal über Astra nicht mehr nur verschlüsselt sein, voll digital soll die Weltjugend berieselt werden.
Doch bevor es soweit ist, erfolgt zunächst die digitale Resteverwertung analoger Überbleibsel. Was lag also näher, als mit MTV Unplugged eine der erfolgreichsten Programme des Clip-Kanals auf CD zu bannen?

R.E.M. unseen

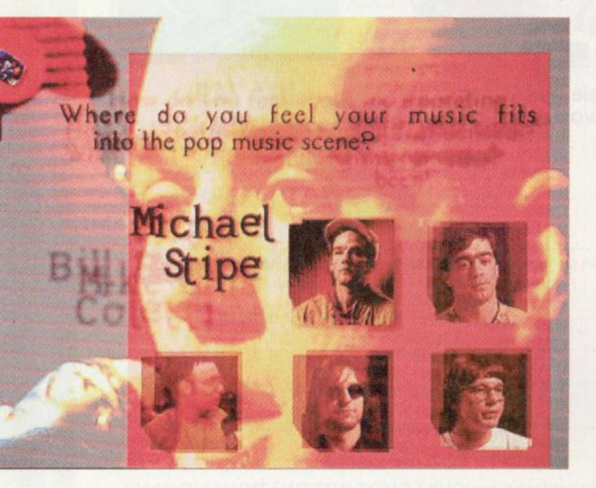
Bislang gab es nur eine MTV-Audio-CD-Reihe zu diesem Thema. Doch in Multimedia-Zeiten ist eben mehr gefragt. Deshalb bietet die Unplugged-CD-ROM nicht nur die heißgeliebten Audiotracks der Band-Auftritte, sondern schießt gleich noch 40 (!) Videoclips hinterher.
Alles schon gesehen, könnte man meinen. Stimmt aber nicht: Die CD offeriert den Fans bislang unveröffentlichtes Videomaterial, dazu gibt es eine Fülle von Interviews mit Bands wie R.E.M. und anderen Größen des Showbiz.
Daß noch so viele unveröffentlichte Bänder in den MTV-Bunkern schlummern, liegt im wesentlichen daran, daß MTV die Unplugged-Konzerte teilweise arg verstümmelt hat, damit sie ins Programmschema passen. Bestes Beispiel: Das legendäre Nirvana-Konzert. Auf der Audio-CD waren ein paar Stücke mehr zu hören als bei dem Zusammenschnitt des Senders für die Fernsehausstrahlung.

Cooles Design

So kommt der Fan nun endlich in den Genuß von exklusivem Video- und Tonmaterial. Auf der CD sind sogar drei ungekürzte, bislang nicht ausgestrahlte Auftritte vorhanden. Dazu gibt es natürlich eine Unzahl von Bandfotos und eine Datenbank aller Unplugged-Bands samt Biographien, Noten und Begleittexten.
Eine beachtliche Informationsfülle ist da zusammengetragen worden. Wer aber bei dem Wort "Datenbank" an ein schlichtes Textdesign denkt, wird angenehm enttäuscht. Die MTV-Unplugged-CD bedient sich vielmehr exakt jenem Outfit, das auch der Sender so erfolgreich rund um den Globus einsetzt.
Schnelle, bunte Bilder, meist farblich verfremdet und perspektivisch verzerrt, kreiieren das coole Design dieser CD. Und wenn schon einmal Texte auf dem Schirm auftauchen, sorgt eine ungewöhnliche Typographie dafür, daß beim Lesen garantiert keine Langeweile aufkommt.
Resteverwertung hat MTV somit sicher nicht betrieben. Eher schon hat der Sender den Stecker genau da wieder reingesteckt, wo Multimedia so richtig schön wird. Wie wär's mit einer ganzen MTV-"Replugged"-Serie? ❑

Michael Suck

Was Sie schon immer über ... Michael Stipe wissen wollten: Der R.E.M.-Sänger steht Rede und Antwort





Rolling Stones 1968

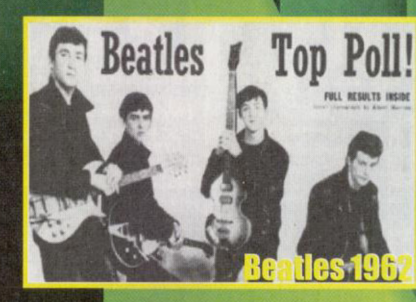
THE SIXTIES

DIE MULTIMEDIALE ZEITREISE

Musik Videos Infos Charts

Erhältlich in den Musik- und Computer-Abteilungen der großen Kaufhausketten sowie im guten Fachhandel

MIT RTL IN DIE 60´ER



Beatles 1962

36 Original Sounds aus den 60´er Jahren wie z.B.:

1960-63
Chris Montez – Let´s dance
Tokens – Tonight I fell in love
Lee Dorsey – Working in a Coalmine

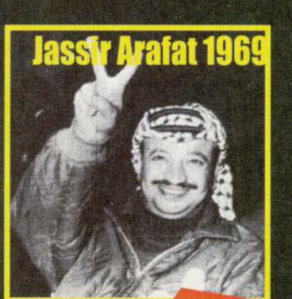
1964-66
Lee Dorsey – YA YA
Jimmy Clanton – Venus in Blue Jeans
Archie – Sugar, Sugar

1967-69
Ben E. King – Stand by me
Percy Sledge – When a man loves a woma
Sam & Dave – Soul Man

90 Minuten UNTERHALTUNG "PUR "!


Superstarfighter F-104 G 1966

- Für den Musikfan: Original-Musikstücke und Biographien der Interpreten
- Inkl. der deutschen, englischen und amerikanischen Musik-Charts dieses Jahrzehntes
- Auf Windows 95 (TM) lauffähig inkl. Autorun-Funktion
- 36 Original-Tophits in Superqualität auf 3 CD´s
- Doppelnutzen: Für Ihre Steroanlage als einmalige Musik-Collection + für Ihren PC als Multimedia-CD-ROM.
- Es erwarten Sie mehr als 1 1/2 Stunden beste Video-Unterhaltung
- Multimedia-Datenbank mit den wichtigsten Ereignissen des Jahrzehntes in Text und Bild


Jassir Arafat 1969

Vol.1	1960-63
Vol.2	1964-66
Vol.3	1967-69

Fragen Sie nach unserem 50'ER-Jahre Paket. 3 CD's zu einem sensationellen Preis von NUR 49,95 DM

JE VOLUME 29,95 DM

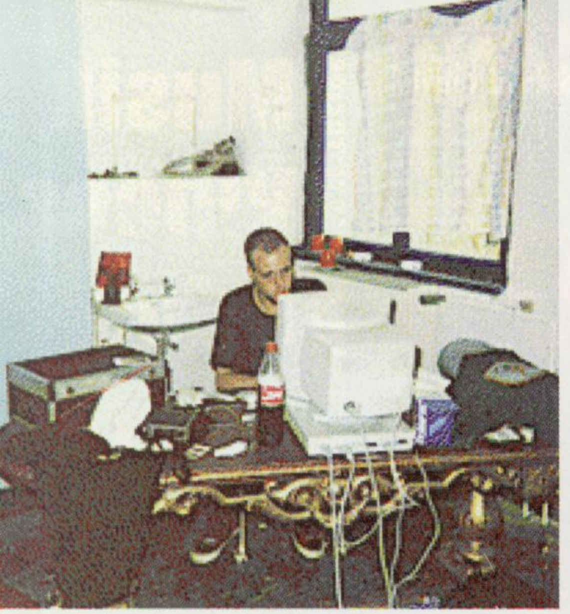
NICE MUSIC COMPANY

RTL

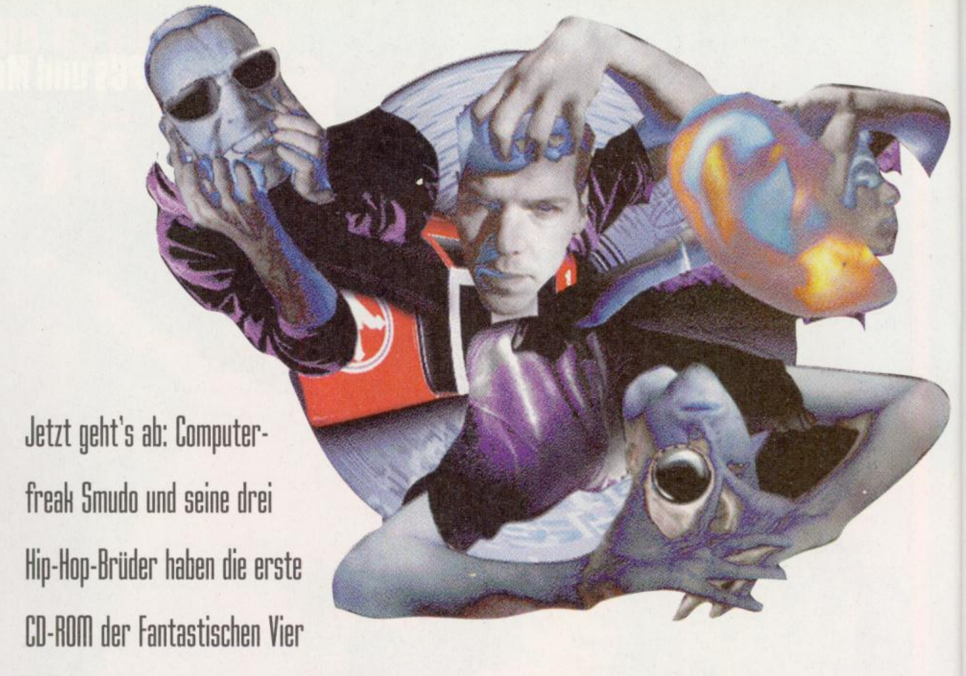




MicroVision GmbH * Stad 35 * 37269 Eschwege
Tel.: 05651 / 7485-0 Fax: 05651 / 500 39



Michael B. Schmidt, so der bürgerliche Name von "Smudo", bei seiner Lieblingsbeschäftigung: dem Zocken von Wing Commander



Jetzt geht's ab: Computerfreak Smudo und seine drei Hip-Hop-Brüder haben die erste CD-ROM der Fantastischen Vier fertiggestellt – und outen sich als Ex-Drogies.

Zu geil für diese Welt

Sie sind in aller Munde: Von Flensburg bis zum Bodensee können Teenies, Twens und Junggebliebene den neuesten Hit der Fantastischen Vier vor sich hinträllern. "Jetzt ist sie weg" singt Smudo da, dabei ist seine Liebste doch längst zu ihm zurückgekehrt. Kein Wunder, bei dem Erfolg. Die Band hat den neuen deutschen Sprechgesang salonfähig gemacht, und der englischsprachige Ghettoslang von "Naughty by Nature" reizt die Tanzmuskeln nur noch in der ebenfalls deutschen Cover-Version "Nordisch bei Nature" von der Hamburg-Combo "Feddes Brot".

Es wurde also Zeit für die multimediale Erfahrung der Vorreiter "Fanta Vier", wie sie in Fankreisen liebevoll genannt werden. Und mit Frontmann Smudo, einem eingefleischten Computerzocker, stand wohl auch eine mächtige Triebfeder hinter dem CD-ROM-Projekt der Band.

Vier alle

"Viertuell" heißt das nun fertige Produkt aus der Sony-"New-Media"-Line. Und virtuell ist auch das Design der CD: Einmal installiert und angeklickt, fährt die Band mit einem Auto auf eine Projektion der CD und klopft erstmal an die Monitorscheibe. Wer dann der Frage "Wer klickt denn da?" Folge leistet, bekommt umgehend die Porträts der Jungens als Menüpunkte. Jeder Kopf steht dabei für ein anderes Eingangsspiel, aber die kann man echt vergessen.

Besser sind die Infos, die die Fantas unter ihr Publikum streuen. Eine komplette Discographie aller Vier-Alben kann da durchgeklickt werden. Zu jeder Scheibe gibt's dann eine komplette Playlist der Titel und selbige sogar als WAV-Datei. Zu den großen Hits wie "Die da" und "Tag am Meer" ist natürlich auch der jeweilige Videoclip mit dabei. Ein Interview und ein paar Backstage-Clips werden darüber hinaus beigesteuert.

Drogen-Outing

Amüsant gestalten sich die Menüs *Geschichte* und *Objekte*. Geschichte, klar, das ist die Geschichte der Band mit all ihren Facetten und auch Ablegern – kaum zu glauben, wo die Fantas schon überall mitgespielt haben. Interessanter noch sind die Kultobjekte, die die Vier ihrem dankbaren Publikum darlegen. Ob es nun um das alte Ericsson-Handy der Band geht oder um Smudos dunkle Relikte einer amphetamin-geschwängerten Vergangenheit – die Objekte bieten Raum für viele kleine, nette Anekdoten. Übrigens: Sein Drogenproblem hat Smudo längst überwunden.

Viertuell ist für Fans ein wirklich nettes Sammelsurium über die Band, die Hip-Hop-Geschichte gemacht hat. Mögen muß man die harten Reime allerdings schon, sonst birgt die CD wenig Interessantes für den Benutzer. Viel Gedaddel mit Multimedia wird nämlich nicht geboten, und die grafische Präsentation hält sich in Grenzen. Als Ergänzung zur eigenen Fanta-Vier-Sammlung ist die CD allerdings das I-Tüpfelchen für den Fan, der mal was anderes will.

Michael Suck

KURZINFO

Titel:	Viertuell
Art:	Musik-Multimedia-CD-ROM
Hardware:	mind. 486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM-Quadspeed, Soundkarte
Hersteller:	Sony
Label/Vertrieb:	Sony New Media
Preis:	ca. 60 DM



Schlicht und gut: Auf dem mäßig gefüllten Bildschirm läuft gerade das Video zu "Tag am Meer", und sogar die Remixes (unten links) kann man sich anhören

SKYmedia Entertainment präsentiert:
Software zu Knüllerpreisen

Super Preise

Neuheiten

CD ROM Spiele

Apache Longbow	Best. Nr.CDR26	99,95
Ascendancy (dt.)	Best. Nr.CDR27	89,95
Biing! (dt)	Best. Nr.CDR28	79,95
Flight o.t. Amazon Queen	Best. Nr.CDR6	99,95
Flight Unlimited (dt.)	Best. Nr.CDR29	109,95
Jagged Alliance (dt.)	Best. Nr.CDR30	109,95
Knights of Xentar (dt.)	Best. Nr.CDR31	109,95
Primal Rage	Best. Nr.CDR32	99,95
Vollgas (dt.)	Best. Nr.CDR 33	99,95
Warewolf vs. Com. (engl.)	Best. Nr.CDR34	89,95
Killing Moon	Best.Nr. CDR21	119,95
Silent Steel (dt. 4 CD's)	Best.Nr. CDR20	119,95
Der Planer 2	Best.Nr. CDR60	99,95
Earthworm Jim 2 (dt.)	Best.Nr. CDR61	89,95
Fatal Racing	Best.Nr. CDR62	99,95
Pole Position (dt.)	Best.Nr. CDR63	109,95
ran Soccer	Best.Nr. CDR64	99,95
ran Trainer 2	Best.Nr. CDR65	99,95
Rebell Assault 2 (engl.)	Best.Nr. CDR66	89,95
The Dig (engl.)	Best.Nr. CDR67	99,95
Q-Pop	Best.Nr. CDR68	89,95
ranSat: Fc Bayern München	Best.Nr. CDR69	64,95
ranSat: Borussia Dortm.	Best.Nr. CDR70	64,95
ranSat: SV Werder Bremen	Best.Nr. CDR71	64,95
ranSat: Borussia M. Gladb.	Best.Nr. CDR72	64,95
ranSat: 1. FC Kaiserslautern	Best.Nr. CDR73	64,95

Disketten Spiele

Psycho Pinball (dt.)	Best. Nr.DIS1	79,95
Micro Machines 2	Best. Nr.DIS2	79,95
Biing! (dt.)	Best. Nr.DIS3	89,95

Sonder-angebote

CD ROM Spiele

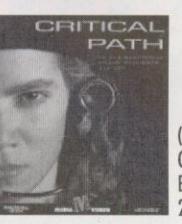
Body Slam Wrestling (dt.)	Best. Nr.CDR35	19,95
Command Adv.: Starship (dt.)	Best. Nr.CDR36	19,95
Dark Sun I (dt.)	Best. Nr.CDR37	19,95
Eye o.t. Beholder II (dt.)	Best. Nr.CDR38	19,95
M1 Tank Platoon (dt.)	Best. Nr.CDR39	19,95
Mad TV (dt.)	Best. Nr.CDR40	19,95
Maniac Mansion I (dt.)	Best. Nr.CDR41	19,95
Tiebreak (dt.)	Best. Nr.CDR42	19,95
Winzer (dt.)	Best. Nr.CDR43	19,95
Zak McKracken (dt.)	Best. Nr.CDR44	19,95
Dragon Lore (dt.)	Best. Nr.CDR45	29,95
Leisure Suit Larry I (dt.)	Best. Nr.CDR46	29,95
Microcosm (dt.)	Best. Nr.CDR47	29,95
Rise of the Robots	Best. Nr.CDR48	29,95
Sec. Weapon o. t. Luftwaffe	Best. Nr.CDR49	29,95
Twin Pack: Tornado/Falcon (dt.)	Best. Nr.CDR50	29,95
Fantasy Fest (dt.)	Best. Nr.CDR51	34,95
Fighter Wing (dt.)	Best. Nr.CDR52	34,95
NCAA Basketball (dt.)	Best. Nr.CDR53	34,95
Maniac Mansion 2 (dt.)	Best. Nr.CDR54	34,95
Rebel Assault (dt.)	Best. Nr.CDR55	34,95
Wings of Glory (dt.)	Best. Nr.CDR56	39,95
Wolfpack (U-Boot) (dt.)	Best. Nr.CDR57	39,95
Comanche + M. Disk 1-2 (dt.)	Best. Nr.CDR58	64,95
Magic Carpet (dt.)	Best. Nr.CDR59	64,95

CD ROM Kalender



je 19,95
jetzt mit Terminkalender-Funktion und Screensaver

Bayern München CD-ROM Kalender & Screensaver Best. Nr.1051



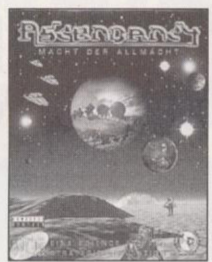
Pamela Anderson CD-ROM Kalender & Screensaver Best. Nr.1050

CD ROM Spiele

Rebell Assault 2 (engl.) Best. Nr. CDR66 89,95 DM

jetzt nur 89,95

Der Hammer



Ascendancy (dtsch.) Best. Nr. CDR27 89,95 DM



(PC/MAC) Critical Path Best. Nr. CDR74 29,95 DM



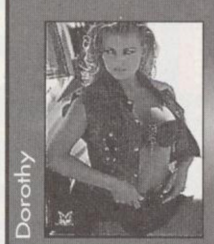
jetzt nur 99,95
Fatal Racing Best. Nr.CDR62 99,95

Der Knüller

Spielekoffer 3 Disketten-Spiele (Master Blaster, Rock'n Roll, Zak McKracken Best.Nr. DIS 15 DM 29,95

3 Spiele nur 29,95

Soccer Super Stars incl. Leder-Fußball Best. Nr. DIS 14 DM 29,95







GRATIS!
Eines dieser Mouse-Pads bekommen Sie gratis – ab einem Warenwert von DM 100,– dazu. (Bitte bei Bestellung Namen des Mouse-Pads angeben)

Lieferung solange der Vorrat reicht
Irrtum und Preisänderung vorbehalten

Super Spiele

Sonder-angebote

Disketten Spiele

Hurra Deutschland (dt.) incl. Poster	Best. Nr.DIS4	14,95
Privateer (eng.)	Best. Nr.DIS5	14,95
American Allstars (dt.)	Best. Nr.DIS6	19,95
Eye o.t. Beholder III (dt.)	Best. Nr.DIS7	19,95
Indiana Jones III (dt.)	Best. Nr.DIS8	19,95
Leisure Suit Larry III	Best. Nr.DIS9	19,95
Mad TV (dt.)	Best. Nr.DIS10	19,95
Maniac Mansion I (dt.)	Best. Nr.DIS11	19,95
Secr. of Monkey Island (dt.)	Best. Nr.DIS12	19,95
Zak McKracken (dt.)	Best. Nr.DIS13	19,95
Soccer SuperStars incl. Lederfußball	Best. Nr.DIS14	29,95
Spielekoffer 3 Spiele (Master Blazer , Rock'n Roll , Zak McKracken)	Best. Nr.DIS15	29,95
Dragons Lair (dt.)	Best. Nr. DIS16	24,95
Shadowgate (engl.)	Best. Nr.DIS17	14,95



MASTERCARD



ACHTUNG!
Weitere Neuheiten und Sonderangebote erhältlich auf Anfrage.

Wir liefern außerdem: noch mehr PC-Spiele, CD-i- Games & Movies, Kalender, Poster und viele andere Merchandise-Artikel. KATALOG ANFORDERN!!!

BESTELLCOUPON einsenden an:
SKYmedia Entertainment, Schloßstr. 12, 85737 Ismaning

Schicken Sie mir:

Zahlungsart:
(zzgl. DM 8,– Versandkosten* Ausland DM15,–, entfällt ab einem Bestellwert von DM 180,–)
Ich zahle mit Kreditkarte
❑ Visa ❑ Eurocard

❑ Ich zahle per Nachnahme (zzgl. 7,- DM)

❑ Ich zahle per Euroscheck zur Verrechnung unbedingt Kartennummer angeben!

Bankinstitut
Kreditkartennummer (16 stellig)
Gültig bis
Kreditkarteninhaber
Name, Vorname
Straße
PLZ/Ort
Datum, Unterschrift:

Hotline 089•96241030 Fax 089•96241039
Mo.-Fr. 10.00-18.30 Uhr

Hotline 089•96241030

Installations-hinweise

Mit unserem neuen Windows-Menü ist die Heft-CD noch übersichtlicher geworden.Um sofort loszulegen, müßt Ihr nur folgendes tun:

- Nehmt die CD aus der Schutzhülle, und legt sie in das CD-ROM-Laufwerk Eures Computers;
- Startet Windows und vom Programm-Manager aus (*Datei/Ausführen...*) oder mit Hilfe des Datei-Managers die Programmdatei SETUP.EXE aus dem Hauptverzeichnis der CD.
- Ihr könnt daraufhin zwischen einer vollständigen und einer benutzerdefinierten Installation wählen. Wenn Ihr bereits einmal die Programme "Video für Windows" und "Autodesk Animation Player" auf Eurer Festplatte eingerichtet habt, könnt Ihr getrost gleich die benutzerdefinierte Installation auswählen, dort auf die Neueinrichtung der genannten Programme verzichten, und alles geht noch ein wenig schneller.
- Anschließend schlägt das Installationsprogramm ein Verzeichnis auf Eurer Festplatte vor, in das die während der Präsentation benötigten Arbeitsdaten der Heft-CD kopiert werden können. Natürlich könnt Ihr Laufwerk und Pfad für die Anlage dieses Verzeichnisses durch Neueingabe nach Belieben ändern.
- Bei der Installation wird außerdem im Programm-Manager eine Programmgruppe mit dem Namen "Tronic Multimedia" eingerichtet. Sie enthält das Sinnbild, mit dessen Hilfe (Doppelklick) das PC-Spiel-Menüprogramm gestartet wird.
- Weitere Hinweise zur Installation und zum Betrieb der Heft-CD bekommt Ihr, wenn Ihr das Icon "PC Spiel Lies mich" anklickt.

Konfiguration

Für den Betrieb des Windows-Menüprogramms wird ein PC benötigt, der dem MPC2-Standard (Multimedia-PC) genügt. Das heißt, die Ausstattung Eures PCs muß wenigstens folgende Komponenten enthalten, damit alles wie vorgesehen funktioniert:

- 486er Prozessor;
- 4 MB RAM;
- SVGA-Grafikkarte;
- Maus;
- mindestens 3,5 MB freie Festplattenkapazität;
- Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk;
- MS-DOS ab Version 5.0;
- Windows ab Version 3.1;

Außerdem sollte unter Windows eine Grafikauflösung mit mindestens 256 Farben gewählt werden. Für optimale Ergebnisse werden wenigstens ein 486DX2-Prozessor, 8 MB RAM und eine HiColor-fähige Grafikkarte empfohlen.

DOS-Installation

Sollte Euer Rechner den beschriebenen Anforderungen nicht genügen, dann könnt Ihr auf ein einfaches DOS-Installationsprogramm ausweichen, das ebenfalls auf der CD enthalten ist. Aus dem Hauptverzeichnis der CD heraus startet Ihr es von der DOS-Kommandozeile mit dem Befehl

START

Alles weitere wird am Bildschirm erklärt. Für den Betrieb des DOS-Installationsprogramms genügt ein Rechner mit folgender Konfiguration:

386SX/25, 2 MB RAM, Maus, CD-ROM-Laufwerk,
DOS ab Version 5.0

Achtung: Trotzdem ist es möglich, daß Demos oder Sharewareprogramme, die mit Hilfe des DOS-Installationsprogramms oder des Windows-Menüs installiert oder gestartet werden, höhere Anforderungen an den Rechner stellen!

Copyrights, Shareware

Die Programme auf der PC-Spiel-CD unterliegen zum größten Teil den Copyrightbestimmungen der jeweiligen Hersteller. Bitte informiert Euch in den mitgelieferten Dokumentdateien über die zu beachtenden Bestimmungen. Shareware zum Beispiel ist Software, die vor dem eigentlichen Kauf kostenlos getestet werden darf. Wollt Ihr ein solches Programm auch nach Ablauf der in der Dokumentation vereinbarten Testphase weiter benutzen, dann wird eine Registrierungsgebühr an die jeweiligen Hersteller fällig.

Bei Problemen

Sollte die CD wieder Erwarten nicht funktionieren, tauschen wir sie selbstverständlich um. Schickt uns die CD einfach zusammen mit einer genauen Fehlerbeschreibung zu. Legt bitte außerdem Informationen über die Ausstattung und Konfiguration Eures Rechners und die genaue Typenbeschreibung des eingesetzten CD-ROM-Laufwerks bei. Auch bei anderen Problemen, die die Heft-CD betreffen, helfen wir gerne weiter:

Tronic-Verlag
PC Spiel
Postfach 1870
37258 Eschwege

Stellt aber bitte sicher, daß es sich tatsächlich um Fehler der CD handelt. Wir prüfen die Lauffähigkeit der enthaltenen Demos und Sharewareprogramme auf mehreren Rechnern, können aber keine Garantie dafür übernehmen, daß sie mit jeder Rechnerkonfiguration lauffähig sind. Auch für Fehler dieser Programme können wir keine Verantwortung übernehmen. Bei Problemen mit einzelnen Programmen wendet Euch bitte an die jeweils genannten Hersteller oder Anbieter.

ganz
d ...



f ins Internet

gab es eine Weltpremiere im Internet. Vir-
te Online-Monopoly-Spiel – ein Schau-
icht entgehen lassen konnten. Geplant
hen Hamburg, London, Paris und Las Ve-
an als Startzeit die Rush-hour im Internet
nehrere Crashs. Zudem ließ London per
aß es einen Stromausfall gegeben habe.
das E-Werk vom Gegner gekauft wurde).
esse ließen sich nach einer guten Stunde
ar Züge zwischen Las Vegas, Paris und
Eine gelungene Premiere war es zwar
te auf jeden Fall, wo der Hase langläuft.
ert Monopoly im Internet außerhalb der
tabil.

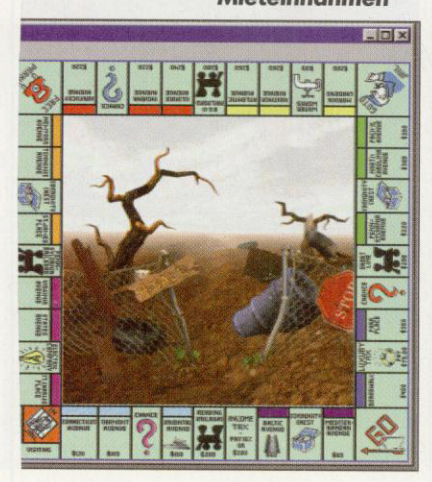
Marcus



Statt langweiliger Holzmännlein wird mit lustig animierten Figürchen gespielt – hier ein Kanonenboot

Gemeinschafts-
sfeld. Auf beiden
r eine Karte und
ungen befolgen
weiten Preis in

Keine der besseren Gegenden, doch mit einem Hotel bringt auch diese Müllhalde Mieteinnahmen



einem Schönheitswettbewerb gewonnen" etc.).

Soweit das Brettspiel. Aber auch das Computerspiel läuft nach denselben Regeln ab. Damit ist schon klar, daß hier niemand das Rad neu erfinden möchte. Vielmehr wird in diesem Game der Ablauf des Spiels mit viel Musik, Soundeffekten und Animationen zum Leben erweckt. Wer will, kann mit bis zu sechs menschlichen Mitspielern antreten oder sich seine Gegner aus dem Sortiment der künstlichen Spielerintelligenzen des Games heraussuchen. Wer schon "verdrahtet" ist, kann sich seine Gegner via Modem ins Haus holen oder in Westwoods Internet-Seite eine Online-Partie gegen internationale Gegner versuchen. Dabei spielt jeder in seinem Land mit der dort üblichen Währung, die in der Partie online nach aktuellen Kursen umgerechnet wird.

Natürlich unterlagen die Regeln zu einem so weit verbreiteten Spiel wie Monopoly den verschiedensten Änderungen, die zwar offiziell nie ins Handbuch gelangten, doch von Spielern rund um den Globus angewendet werden. Über ein spezielles Menü lassen sich die meisten dieser Sonderregeln ein- oder ausschalten. ❑

hs



SPIELFELD

Verzeichnisstruktur

Verzeichnisstruktur
Auflistung der Verzeichnispfade für den Datenträger PC Spiel CD 01/96

- DEMOS
  - BBEAST
  - BEAVIS
  - CAPDEMO
  - CARIB
  - DDERBY
  - FU27DEMO
  - MUMADEMO
  - NHL96
  - RANSOCER
  - RAYMAN
  - RIPPER
  - TURRI2
  - UPINBALL
  - VCHESS
  - WC4DEMO
- SHARE
  - BOBHELL
  - BRAKMACH
  - CLUBSLOT
  - DIGGERS
  - ESCAPADE
  - FIREICE
  - HIDDENF
  - JAZZJACK
  - MARIOTT
  - NTUCK
  - SENET
  - VORTEX
  - ZONERDR
- GAMELINE
  - BLAYE
  - DGREP
  - SKULSHAR
  - TETRAX2D
- BRR
- SHELLSH
- SKUNNY
- WERKSTAT
  - CHEATING
    - HVIEW
    - MC2MAP
  - DRH250
  - PV251
  - WINZIP
  - MCAFEE
    - SCAN
    - SCAN_OS2
    - SCAN95
- FLI
- MSCDEX
- SETUP
- VIDEO

Nur ums ganz große Geld ...

Wer keine Millionen auf dem Konto hat, sollte nicht verzweifeln! Ein Klassiker des Brettspiels kann zumindest für kurze Zeit das Gefühl vermitteln, mitten in der Welt des großen Geldes zu leben und ein mächtiger Immobilienbesitzer zu sein.

Neben *Mensch ärgere Dich nicht* und *Malefiz* ist Monopoly das wohl mit Abstand bekannteste Brettspiel. Obwohl soeben 60 Jahre alt geworden, sind das Spiel und seine Idee noch heute frisch und jung.

Wie bei solchen Dauerbrennern üblich, sind die Regeln einfach zu lernen, das Spiel selbst jedoch schwierig zu meistern. Auf einem quadratischen Spielplan bewegen bis zu vier Spieler ihre Figürchen durch Würfeln vorwärts und versuchen dabei, auf dem Plan eingezeichnete Straßenzüge zu kaufen. Für diese Transaktionen wird das monopolyeigene Spielgeld verwendet, das auch beim Bezahlen der Mieten benutzt wird.

Mieten werden immer dann fällig, wenn ein Spieler mit seiner Figur auf ein Feld kommt, das sich bereits im Besitz eines anderen Spielers befindet. Hat der Inhaber bereits Gelegenheit, Häuser oder gar Hotels auf dem Grund und Boden zu bauen, wird's gleich noch teurer. Damit neben Kaufen, Verkaufen und Miete Kassieren noch Abwechselung ins Spiel kommt, gibt es das Gemeinschaftsfeld und das Ereignisfeld. Auf beiden bekommt der Spieler eine Karte und muß deren Anweisungen befolgen ("Sie haben den zweiten Preis in einem Schönheitswettbewerb gewonnen" etc.).

Soweit das Brettspiel. Aber auch das Computerspiel läuft nach denselben Regeln ab. Damit ist schon klar, daß hier niemand das Rad neu erfinden möchte. Vielmehr wird in diesem Game der Ablauf des Spiels mit viel Musik, Soundeffekten und Animationen zum Leben erweckt. Wer will, kann mit bis zu sechs menschlichen Mitspielern antreten oder sich seine Gegner aus dem Sortiment der künstlichen Spielerintelligenzen des Games heraussuchen. Wer schon "verdrahtet" ist, kann sich seine Gegner via Modem ins Haus holen oder in Westwoods Internet-Seite eine Online-Partie gegen internationale Gegner versuchen. Dabei spielt jeder in seinem Land mit der dort üblichen Währung, die in der Partie online nach aktuellen Kursen umgerechnet wird.

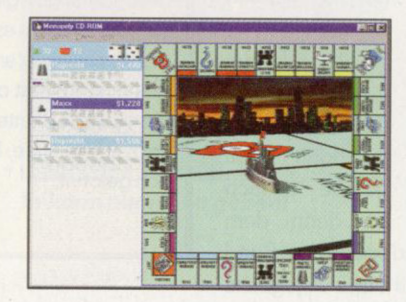
Natürlich unterlagen die Regeln zu einem so weit verbreiteten Spiel wie Monopoly den verschiedensten Änderungen, die zwar offiziell nie ins Handbuch gelangten, doch von Spielern rund um den Globus angewendet werden. Über ein spezielles Menü lassen sich die meisten dieser Sonderregeln ein- oder ausschalten. ❑

hs

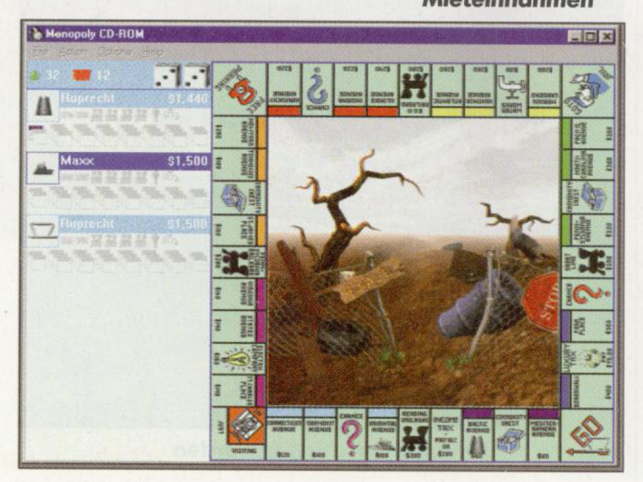
Auf ins Internet

Vor wenigen Tagen gab es eine Weltpremiere im Internet. Virgin startete das erste Online-Monopoly-Spiel – ein Schauspiel, das wir uns nicht entgehen lassen konnten. Geplant war ein Match zwischen Hamburg, London, Paris und Las Vegas. Leider setzte man als Startzeit die Rush-hour im Internet an, und so gab es mehrere Crashs. Zudem ließ London per Telefon verlauten, daß es einen Stromausfall gegeben habe. (Wenn da mal nicht das E-Werk vom Gegner gekauft wurde). Vor versammelter Presse ließen sich nach einer guten Stunde wenigstens ein paar Züge zwischen Las Vegas, Paris und Hamburg spielen. Eine gelungene Premiere war es zwar nicht, aber sie zeigte auf jeden Fall, wo der Hase langläuft. Schließlich funktioniert Monopoly im Internet außerhalb der Rush-hour äußerst stabil.

Marcus



Statt langweiliger Holzmännlein wird mit lustig animierten Figürchen gespielt – hier ein Kanonenboot



Keine der besseren Gegenden, doch mit einem Hotel bringt auch diese Müllhalde Mieteinnahmen



SPIELFELD



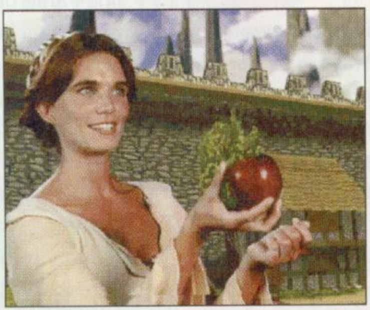
Bei Karies und Parodontose hilft ... – 'ne Axt!

Totgesagte leben länger

Das Warten hat für Rollenspielfans ein Ende: STONEKEEP von Interplay ist endlich da! Was da auf den Tisch flatterte, läßt sich mit Worten kaum noch beschreiben ...

Ausrüstungsgegenstände können direkt am Mann plaziert werden

Gute Rollenspiele sind in letzter Zeit nicht sehr dicht gesät. Nach dem eher mittelmäßigen Auftritt von *Dungeon Master 2* fragen sich Rollenspieler, ob es denn wirklich kein einziges Spiel aus diesem scheinbar vergessenen Genre gibt, das auf jeder Linie zu überzeugen weiß? Doch, gibt es! Interplay packte Rollenspielelemente, schöne Grafiken und dichte Atmosphäre in ein einziges Paket mit der Aufschrift **Stonekeep**.



Eine Szene aus der Intro. Dieser Apfel ist ausnahmsweise mal nicht vergiftet

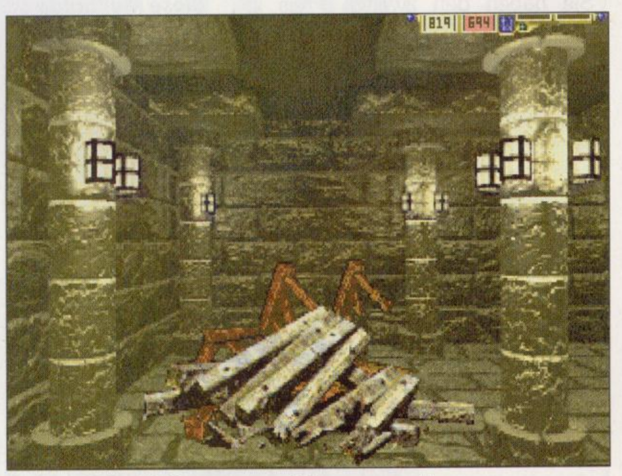
Einst lebten die Bewohner von Stonekeep in völliger Harmonie und Zufriedenheit, bis die Horden des Bösen über ihre prächtige Stadt herfielen und sie tief in der Erde versinken ließen. Als scheinbar einziger Überlebender kehrt der junge Drake nach zehn Jahren zurück, um sich an jenen zu rächen, die für die Katastrophe verantwortlich sind. Am Ort der Zerstörung begegnet ihm die hübsche Thera, die Göttin der Erde. Diese ist über den Besuch unseres jungen Helden hocherfreut und bietet ihm ihre helfende Hand. In Stonekeep angekommen, tritt der Oberbösewicht Khull-Khuum höchstpersönlich in Szene und nimmt frech die Göttin der Erde einfach in einem Orb gefangen. Die Aufgabe ist klar: Thera muß befreit und Stonekeep gerettet werden.

Gleich zu Beginn wird klar, daß dieses Unterfangen nicht gerade einfach ist, denn dem völlig nackt und ohne jegliche Ausrüstung dastehenden Spieler rücken Riesenameisen und machetenschwingende Goblins zu Leibe. Also muß schnellstens eine Waffe her. Das ist allerdings leichter gesagt als getan, denn der labyrinthartige Dungeon sorgt für stundenlange Suchaktionen. Aber wer suchet, der findet. Überhaupt sind alle Gegenstände im Spiel gut versteckt: Einige liegen in versteckten Nischen in der Wand, andere befinden sich in Fässern oder Mehlsäcken, die sich einfach zerschlagen lassen.

Der Zahn der Zeit ...

... nagt nicht nur an den Mauern und Knochen der Skelett-Krieger in Stonekeep. Drei Jahre gingen ins Land, bis das Spiel fertiggestellt war. Zunächst waren es nur Gerüchte um nette Grafiken und besonders gut gelungene Monster, doch nun ist es wirklich soweit: Stonekeep steht endlich in den Regalen und bietet adventurefreudigen Spielern Futter für zahlreiche kalte Wintertage. Das Warten hat sich gelohnt.

Thomas



Selbst Möbel können zerschlagen werden

Das Spiel selbst präsentiert sich ausschließlich in 3D-Perspektive, wobei nur 90-Grad-Drehungen möglich sind. Dreht man sich oder läuft man einen Gang entlang, scrollt die Grafik sauber über den Monitor. Als etwas Besonderes läßt sich die Benutzerführung einstufen. Viele Rollenspiele bieten nur einen kleinen Fensterausschnitt zum Umherwandern, bei Stonekeep wird der gesamte Bildschirm von der Umgebungsgrafik gefüllt, ohne daß störende Charakterfenster oder überdimensionierte Icons die Atmosphäre im Keim ersticken. Findet man einen Gegenstand, hebt man diesen mit der animierten Hand auf und bewegt

ihn zum Bildschirmrand der rechten Seite. Es erscheint eine Schriftrolle, die auf Wunsch geöffnet werden kann. Die Schriftrolle enthält eine Liste der momentan vorhandenen Gegenstände und kann eine unbegrenzte Anzahl von gefundenen Objekten aufnehmen bzw. bereitstellen. Nun mag es zwar nicht gerade sehr realistisch wirken, wenn man seine 50 Schwerter mit sich rumschleppt, aber es vereinfacht das Spiel doch ungemein. Der Schwierigkeitsgrad liegt, gerade bei den Kämpfen, in einem sehr hohen Bereich. Waffen oder Rüstungen können im "Mirror", der sich durch Anklicken der rechten oberen Bildschirmecke öffnen läßt, direkt am Kämpfer plaziert werden. Action-Sequenzen werden in bewährter Hack&Slay-Methode ausgetragen, wobei das Draufhauen mit anschließendem Wegrennen eine gute Überlebensstrategie ist. Eine Besonderheit: Je nachdem, wo man seinen Cursor auf das jeweilige Monster ansetzt, werden Schadenspunkte verteilt. Klar, daß es mehr an die Substanz geht, wenn man eine ungeschützte Körperstelle erwischt. Die Kreaturen wurden, vor allem was die Animationen betrifft, gut in Szene gesetzt. Man sieht sie schon aus der Ferne auf sich zukommen, oder hört entsprechende Soundeffekte, sobald sie sich nähern. Lebensenergie erhält man durch die Einnahme von magischen Tränken, speziellen Wurzeln oder auch durch bestimmte Zauberspruch-Runen, die im Laufe des Spiels mitsamt Zauberstab erst einmal gefunden werden müssen. Nichts wird einem geschenkt. Selbst das Journal, das zum Überleben beinahe zwingend notwendig ist, muß erkämpft werden. In jenem Buch sind all diejenigen Komponenten enthalten, die man bis dahin im Spiel vermißt hat: Automapping mit Editierfunktion, Charakterattribute, Notizbucheinträge und Gegenstandsbeschreibungen.

Die anfänglich etwas oberflächlich wirkende Story wird im Spielverlauf immer mehr vertieft. Ehe man sich versieht, ist man als Spieler gefangen und möchte mit dem Erkunden der insgesamt 18 Ebenen gar nicht mehr aufhören. Die Rätsel sind logisch aufgebaut und lassen kaum Frust aufkommen.

Tja, was soll man dazu noch sagen? Sowohl spielerisch als auch grafisch bietet Interplays Stonekeep zwar nicht sonderlich viel Neues, dafür ist das Spiel sehr komplex und detailreich entwickelt worden. Witzige Personen, denen man im Spiel begegnet, sind prächtig animiert und nehmen auch bei der klaren Sprachausgabe kein Blatt vor den Mund. Die Hintergrundgrafiken sowie auch die untermalenden Sounds geben der Atmosphäre den nötigen Kick. Stonekeep ist ein weiteres Rollenspiel von Interplay, das so schnell niemand vergessen wird. ❑

tri

Mit roter Farbe wurde nicht gespart



Es kann nur einen geben!



Im Journal findet man nicht nur Charakterattribute, sondern auch andere Nützlichkeiten, die das Rollenspieler-Leben erleichtern

Stonekeep

Systemvoraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
■■■■□	■■■□□	■■■■□

Was uns auffiel:
+ phantastische Intro
+ Full-Screen-3D-Umgebung
+ komfortable Spielführung
+ Roman "Theras Auferstehung" in der Packung
– teilweise extrem hartnäckige Monster

Hersteller: Interplay Preis: 129,95 DM



Der EA-Blimp nähert sich dem "Virtual Stadium", ...



Ball pompös

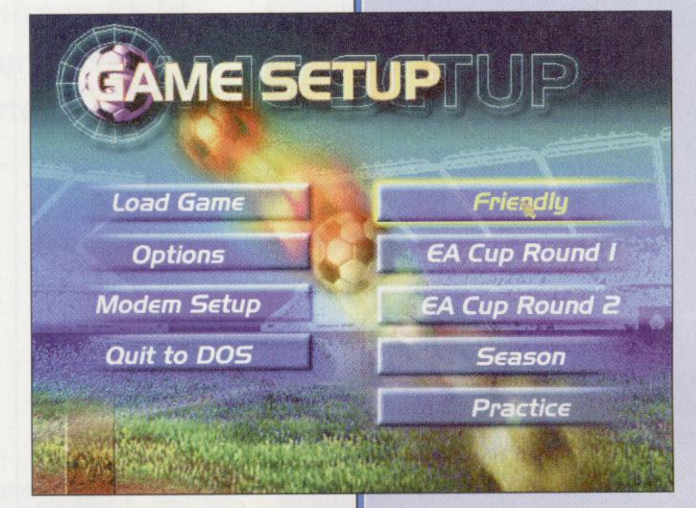
SPIELFELD

Während die Bundesliga kurz vor der Herbstmeisterschaft steht, dürfen Fans schon jetzt der Winterpause ein Schnippchen schlagen. Das virtuelle Stadion von FIFA SOCCER '96 ist ganzjährig geöffnet.

Harte Zeiten für die Sportschau

Erst ziemlich spät, als Teenager, entdeckte ich die Faszination spannender Fußballspiele. Seitdem bin ich Fan zweiter Klasse, der zwar verzichten kann, aber trotzdem bei jeder Gelegenheit gerne zuschaut. Trotz mangelnden Talents ziehe ich auch gerne selbst die Kickerstiefel an, sogar wenn es nur "virtuell" vor dem Computerbildschirm geschieht. Und niemals zuvor war das "Spiel ohne Ball" am PC so schön wie mit FIFA Soccer '96! Was macht's schon, daß ich reaktionsarme Couch-Kartoffel auch hier Spiel um Spiel vergeige? Das Dabeisein zählt, und notfalls lehnt man sich zurück, um die Spiele der Computergegner aus der Zuschauerperspektive zu genießen. Und es bleibt so spannend, daß man – hast du nicht gesehen – über das Spiel sogar die Sportsendungen am Samstag verpaßt.

Stefan



Beispielhaft: Die Benutzerführung ist übersichtlich und bietet dennoch vielfältigste Optionen – in immerhin sechs Sprachen

Wer auch nur ein wenig von Fußball versteht, weiß – dem ehemaligen Bundestrainer Sepp Herberger sei Dank –, daß der Ball rund ist und das Spiel 90 Minuten dauert. Auch das neue Action-Fußballspiel FIFA Soccer '96 aus der EA-Sports-Serie stellt diese Regeln natürlich nicht auf den Kopf, wenn auch zugunsten der Spielbarkeit hier und da ein wenig gedreht werden darf. Bevor man sich dem eigentlichen Spiel widmet, sollte man es sich ruhig gönnen, die Intro in voller Länge zu genießen. Was hier versprochen wird – und das ist nicht gerade wenig –, kann später in vollem Umfang gehalten werden.



Nach Toren gibt's phantastische Wiederholungen auf der Anzeigentafel



So ist nach dem Eishockey-Spiel aus dem Hause Electronic Arts auch das Fußballspiel ins "Virtual Stadium" eingezogen: Phantastische Grafik aus allen erdenklichen Perspektiven und Sound wie in der dicht gedrängten Fankurve einer echten Arena sind da Ehrensache. Und im Gegensatz zu den unbeholfenen Spielkommentaren bei einigen Mitbewerbern kommen die Anmerkungen des Reporters (die deutsche Version "erledigte" ZDF-Sportchef Wolf-Dieter Poschmann) ganz gut rüber und sorgen durchaus für lebensechte Atmosphäre.

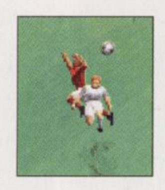
Muß man derartige Vorzüge im Zweifelsfall unter in der Rubrik "Hübsches Beiwerk" feiern, so steht beim neuen FIFA Soccer auch das Spiel selbst ganz groß da. Beispielhaft ist die Benutzerführung, die schon bei der Installation keine Fragen offenläßt und beim Stöbern in den Optionsmenüs das Handbuch fast überflüssig macht. Ob Maus, Tastatur, Joystick oder Gamepad: Jedes Eingabegerät verrichtet quasi automatisch und zuverlässig seinen Dienst mit einer Tastenverteilung, die verbreiteten Gewohnheiten optimal entspricht.

Etwas schwieriger wird's im eigentlichen Spiel: Mehr als zwanzig verschiedene Möglichkeiten, den Ball zu passen, zu heben, zu schießen und den aktiven Spieler sprinten, grätschen oder schießen zu lassen, setzen auf seiten der

Spieler auf jeden Fall ein wenig Nachlesen und Lernen voraus. Dafür macht's hinterher aber auch einen riesigen Spaß, zahllose Mannschaften in Freundschafts-, Ligaspielen oder sonstigen Meisterschaften aufeinander loszulassen. Während dabei fürs Spiel gegen computergesteuerte Gegner nur zwischen zwei Schwierigkeitsstufen (Profi, Halb-Profi) gewählt werden darf, wird's im Mehrspielermodus – auch per Modem – noch ein bißchen spannender, wenn "echte" Gegner mit wechselhaftem Spiel auf der anderen Seite kicken.

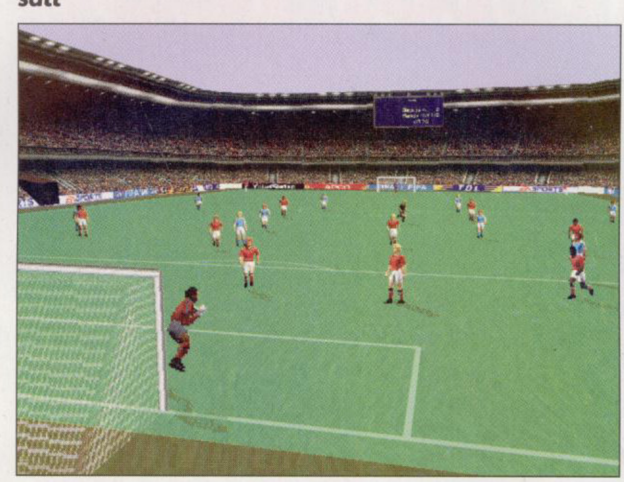
Taktisch gibt's im Vergleich mit den Vorgängern vor allem eine bemerkenswerte Neuerung: Erstmals ist es möglich, die Führung eines Spielers zu behalten, wenn der den Ball abgibt und so zum Beispiel wunderbare Doppelpässe und ähnliche Tricks zu versuchen. Es gibt kaum einen Zweifel, daß Fußball als Computerspiel bisher niemals schöner umgesetzt wurde. In beiden wichtigen Punkten, Realismus und Spielbarkeit, werden Maßstäbe gesetzt. ❑

sma



... während drinnen die heiße Schlacht ums runde Leder tobt

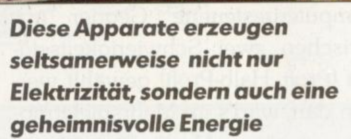
Man wählt zwischen zig Kamerapositionen, und alle bieten Action satt







Das Monster lebt!



Diese Apparate erzeugen seltsamerweise nicht nur Elektrizität, sondern auch eine geheimnisvolle Energie

Nach langer Zeit wird die Geschichte von Frankensteins Monster jetzt endlich aus der Perspektive der gequälten Kreatur erzählt. Herausgekommen ist ein düsteres Adventure mit hohem Grusel-Appeal.

Klick and Play

Mit Myst fing alles an: Vor gut zwei Jahren schickte Brøderbund das tatsächlich mystische Windows-Adventure ins Rennen. Texte gab es von nun an keine mehr, selbst die Gegenstände wurden gleich vor Ort verwendet. Dazu gab's Grafik und Musik vom Feinsten – das Spiel war ein Hit. Frankenstein liegt auf der gleichen Schiene, und das auch qualitativ: Tolles, opulentes Outfit, und trotz der simplen Bedienung gibt es knackige Rätsel. Einfach empfehlenswert.

Michael

Der Meister und sein Werk: Der Doktor brütet schon wieder eine neue Kreatur aus

Die Geschichte ist eine ganz alte, denn Mary Shelleys Erzählung über das Monster des Dr. Frankenstein ist der klassische Horror-Roman schlechthin. Dutzendfach verfilmt und tausendfach nacherzählt, findet die Legende nun auch den Weg ins digitale Zeitalter.



Er hat gut lachen – Tim Curry ist nicht nur ein Computerspielstar, sondern wirkte bereits bei der Rocky Horror Picture Show mit!

Wie der Titel verrät, wird die Geschichte nicht nach-, sondern neu erzählt: **Frankenstein – Through the Eyes of a Monster** heißt es da, und tatsächlich ist der Blickwinkel ein ganz anderer. Das merkt man spätestens nach dem Vorspann. Ein potentieller Kindermörder wird gehängt, doch ihm erscheint nicht das Totenreich – unversehens findet er sich auf dem Labortisch des Dr. F. wieder. Der Blick geht durch eine Glaskuppel nach oben in den Himmel. Ein kurzer Klick mit der Maus, und voller Erstaunen betrachtet unser zusammengenähter Held, daß seine Hände die einer Frau sind.

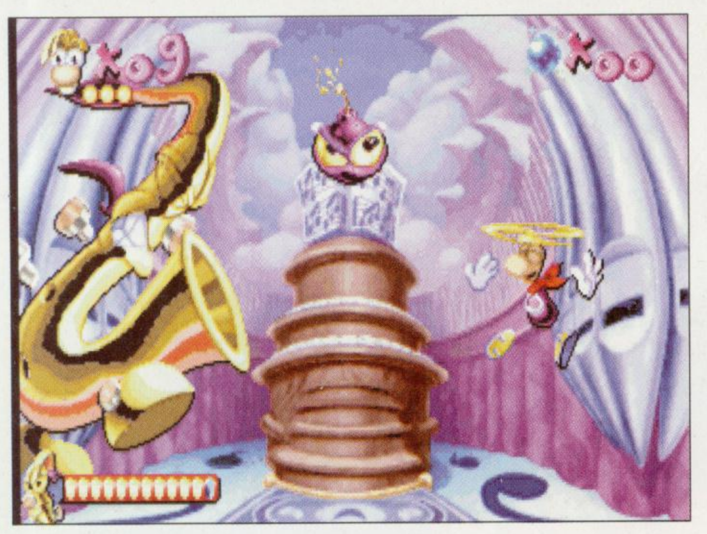
Das Entsetzen wird noch größer, als das Monster vom Labortisch aufsteht. Der Doktor an seinem Schreibtisch gibt sich wohlwollend, erzählt von seinen Energietheorien und dem großen Erfolg, den er jetzt errungen habe. Kein Zweifel, dieser Erfolg ist die Wiedererweckung eines Gehängten, der damit zu einem Monster geworden ist.

So schweifen die Blicke durch die Räume des Grusellabors. Ein Mausklick nach links oder rechts ändert den Blickwinkel, ein Klick nach vorn, unten oder oben läßt die Kreatur in die entsprechende Richtung tappen. Gegenstände werden, wie könnte es anders sein, ebenfalls per Mausklick aufgenommen. Der Mauszeiger ändert sich im Bedarfsfall einfach in eine zuckende Hand, und schon weiß man, daß hier etwas Interessantes vorzufinden ist. Natürlich ist dieses dreidimensionale Frankenstein-Abenteuer eines jener "Klick-und-hangel-dich-durch"-Adventures, die man öfters unter einer Windows-Oberfläche findet. Einfach ist das Spiel aber deshalb nicht, im Gegenteil: Die Puzzlerate ist verteufelt hoch. Viele kleine Details wie verrückbare Bücherregale, seltsame Energieleuchten, elektrische Apparate mit Schaltern und Hebeln fallen ins Auge. Selten aber ist bereits auf Anhieb zu erkennen, wie man das alles miteinander kombinieren muß.

Und da gibt es noch die unheimliche Atmosphäre des Spiels. Die hervorragend gezeichneten und ausgeleuchteten Örtlichkeiten schaffen bereits echtes Gruselfeeling, doch die Musik tut ein übriges, selbst bei laufender Heizung ein leichtes Frösteln zu erzeugen. Geradezu grandios ist übrigens auch die Rolle des Dr. Frankenstein besetzt: Der Rocky-Horror-Picture-Show-Star Tim Curry spielt den Doktor mit einer so teuflischen Note, daß man ihm kaum im Dunkeln begegnen möchte. Im Bereich grafischer Edel-Adventures ist das Computerspiel Frankenstein damit ein echtes Juwel für Gruselfans. ❑

msu





Hubschrab... schrab...schrab

Rettet die



Hier wird Rayman mächtig schnell

Die armen Electoons...

150 UBI-Softler haben 18 Monate an Rayman gearbeitet. Rausgekommen ist ein kunterbuntes Jump'n'Run, das Freunde dieses Genres keinesfalls verpassen sollten!

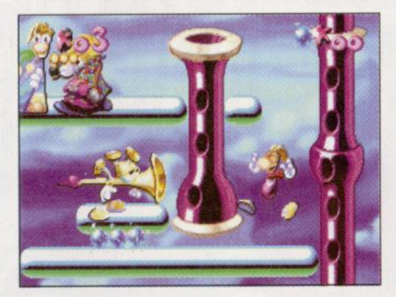
SPIELFELD

Eigentlich könnte man meinen, **Rayman** wäre arm dran. Oder besser gesagt Arm ab. Denn Arme und Beine hat der Held aus der **UBI-Soft**-Geschichte nicht, Füße und Hände dagegen schon. Seine Feinde sehen jedoch genauso aus. Von daher ist in der Welt der Toons wenigstens noch eine Sache im Einklang.

Alles übrige ist nämlich an diesem sonst so harmonischen Örtchen aus den Fugen geraten. Schuld daran ist Mr. Dark. Ihm war die heile Welt, in der Mensch und Tier in Einklang lebten, schon lange ein Dorn im Auge. Aus diesem Grund hat er auch den großen Protoon entführt, der für Harmonie und Ausgleich sorgte.

Von der ganzen Misere am schlimmsten betroffen sind die Electoons. Sie umkreisten normalerweise den Protoon. Jetzt aber schwirren die armen kleinen Dinger hilflos im ganzen Land umher.

Dazu kommt, daß plötzlich gräßliche Gestalten durch das Land geistern, um die Winzlinge einzufangen und in Käfige zu sperren. Die Lage erscheint aussichtslos, zumal die gute Fee Betilla wegen des Durcheinanders ihre Kräfte verloren hat. Aber dann tritt plötzlich Rayman auf den Plan. Ihm – und nur ihm – könnte es gelingen, den Protoon zu retten und die Welt wieder in ihre Fugen zu bringen. Rayman verliert keine Zeit und macht sich gleich daran, die Electoons zu befreien.



Rayman wird seinen Gegnern die Flötentöne schon noch beibringen

Drei gegen einen – wie gemein!

Vielleicht ist es die neue Hoffnung, die es durch den Superheld plötzlich in der Welt der Toons gibt und die der Fee Betilla zu neuen Kräften verhilft. Kaum daß Rayman seine Mission angetreten hat, tritt Betilla gestärkt auf den Plan und schenkt Rayman eine Waffe: einen Boxhandschuh, mit dem er den Bösen mächtig eins auf die Nase geben kann und sie damit kampfunfähig macht. Außerdem kann der lustige kleine Kerl springen, sich ducken, klettern und seinen Feinden die Zunge herausstrecken. Raymans Weg ist nicht immer einfach und auch recht lang. Seine Aufgabe ist, all die gefangenen Electoons aus ihren Käfigen zu befreien. Jedesmal wenn er einen dieser Käfige öffnet, füllt sich eine Vertiefung in einem goldenen Medaillon.

Fünf Welten muß Rayman dafür durchwandern und ebenso fünf Medaillons füllen, bis er endlich zum "Schloß der Leckereien" gelangt und den großen Protoon aus seiner Zwangslage befreien kann.

Dabei kann der Held frei bestimmen wie er vorgeht. Es ist sogar von Vorteil, erst möglichst viele Level zu beenden, um von Betilla neue Kräfte zu bekommen. Hat er die erstmal, kann er in aller Ruhe in verschiedene Level zurückgehen und diese gründlich nach gefangenen Electoons durchsuchen.

Es kommt sogar vor, daß bestimmte Dinge in einem Level erst passieren, wenn Rayman umkehrt. Die Welt der Toons ist eben immer für eine Überraschung gut. Damit man die Übersicht behält, wird zu Beginn eines jeden Level eine Karte eingeblendet, auf der man sehen kann, welcher Level geschafft ist und welcher als nächstes auf dem Plan steht.

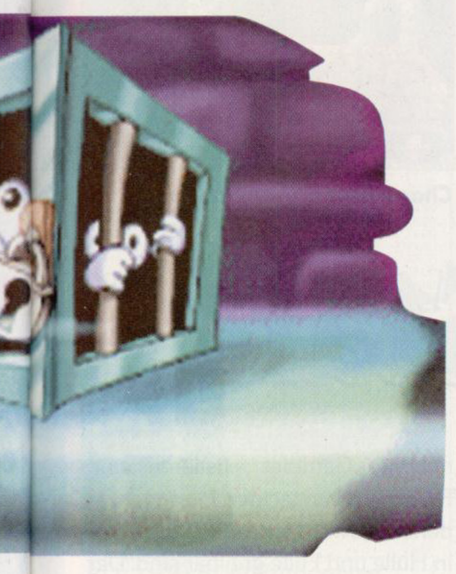
Wer Freunde hat, kann sich glücklich schätzen. Und Rayman ist einer dieser Glücklichen. Seine Freunde helfen ihm, wo sie nur können. Zeitweilig erhält er von ihnen Spezialkräfte. Der gute Tarayzan schenkt ihm das magische Korn, das ad hoc eine Blume aus dem Boden schießen läßt. Selbst der sonst mit Noten so vielbeschäftigte Musiker läßt sich nicht lumpen und gibt dem Helden eine Fla-

Verstrahlter Held

Zu Rayman kann man UBI Soft nur gratulieren! Endlich mal wieder ein richtig gutes Game, das die Lachmuskeln reizt und völlig ohne Gewalt auskommt. Die herrlich bunten Grafiken sind eine wahre Augenweide, und auch beim Gameplay wurde nicht am falschen Ende gespart. Dieses Spiel ist der Trüffel unter den Jump'n'Runs!

Thomas Richter

e Toons!



sche mit auf seinen Weg. Aktiviert man das Glasgefäß, drehen sich Raymans Ohren wie ein Hubschrauberrotor, und er kann fliegen, was ihm vor allem im Level "Die blauen Berge" sehr zugute kommen kann.

Mit dem Geschenk von Joe, dem Außerirdischen, geht dem Retter dann im wahrsten Sinne des Wortes ein Licht auf. Es ist ein Glühwürmchen, das der schlagenden Faust von Rayman folgt und so den Weg in der dunklen Höhle von Skop ins richtige Licht setzt.

Etwas der besonderen Art haben sich die kleinen blauen Elfen für Rayman ausgedacht. Zu ihnen kann er kommen, wenn er schrumpfen will. So kann er problemlos durch enge Gänge des Spiels schlüpfen. Will er sich dann wieder auf seine normale Größe bringen, muß er allerdings den Weg zu den Elfen erneut auf sich nehmen.

Die Welt der Toons ist grafisch und spielerisch vergleichbar mit dem Megakonsolentitel Sonic the Hedgehog. Sound und Effekte sorgen bestens dafür, daß auch die Hörlappen nicht zu kurz kommen.



Rayman macht sich gut als Henry Maske, oder?

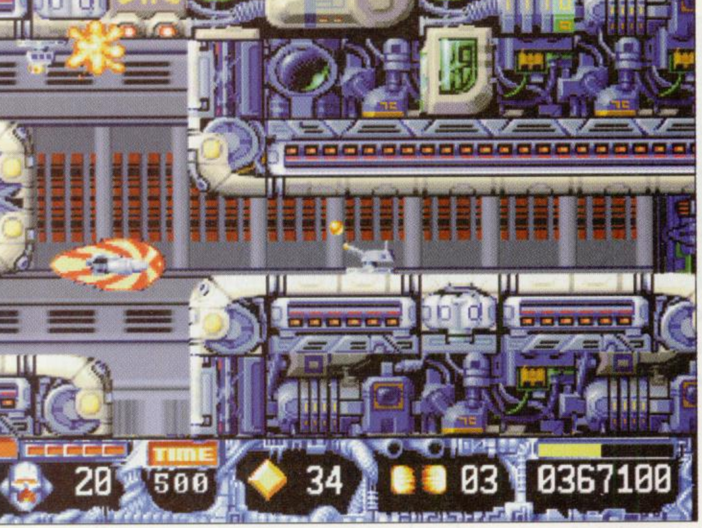


Juhu, ein Schatz!

Rayman sollte eigentlich schon vor eineinhalb Jahren erscheinen. Aber wie sagt man so schön: Was lange währt, wird endlich gut! Für Rayman hat sich das Warten gelohnt. Ein echter Leckerbissen für Jump'n'Run-Fans! ❑

sat





Einer der drei Raumschiff-Levels

Nach fünf Jahren Wartezeit ist es endlich soweit: TURRICAN 2 für den PC ist da! Kann eine 1:1-Konvertierung nach so langer Zeit denn noch begeistern?



Chaos-Tage auf Landorian

Symphonie aus Stahl

SPIELFELD

Spaß an der Freud

Einige von Euch werden sich fragen, wer eigentlich für die PC-Umsetzung von Turrican gesorgt hat. Manfred Trenz, der für die Originalfassung verantwortlich zeichnete, war es diesmal nicht. Man mag es kaum glauben, aber die PC-Variante programmierten drei Studenten bzw. Schüler, die die ganze Sache anfangs einfach nur als Freizeitspaß ansahen, der mit der Zeit Formen annahm. Schließlich setzte man sich mit einem konkreten Ziel vor die heimischen PCs: Sebastian Mies, Marc Hellwig und Fabian Ohlenfeld haben damit für eine Umsetzung gesorgt, die schon längst überfällig war und an Reiz gegenüber dem Oldie-Original nichts verloren hat.

Thomas

Turrican! Wem ist dieser Name eigentlich kein Begriff? Die meisten Fans werden an alte C64- oder auch Amiga-Zeiten zurückdenken und dabei eventuell ein kleine Träne über der PC-Tastatur verlieren. Die wenigen, die das Game nicht kennen, seien gewarnt: **Turrican 2** ist ein Actionspiel, das seinesgleichen sucht und für wunde Triggerfinger sorgt. Die richtige Mischung aus Jump'n'Run und Shoot'em Up machen einen wesentlichen Teil des Spielreizes aus.

Die Story könnte man sich eigentlich schenken, aber, na gut, in Kurzform: Die Welt Landorian wurde von einer bösartigen, mechanischen Monsterhorde überfallen. Die wenigen Bewohner, die den Angriff überlebt haben, flüchten unter die Planetenoberfläche. Als auch dieser Ort gefährdet ist, kann nur noch einer helfen: Turrican – der Mann mit dem stählernen Kampfanzug.

Der Spieler übernimmt die Rolle des Befreiers. Hauptziel ist es mal wieder, dem Monster-Obermotz "Maschine" eins überzuziehen und für Frieden zu sorgen. Gar keine schlechte Idee – nur ist unser Held selbst nicht gerade sehr friedlich. Um der Monsterhorde Herr zu werden, steht Turrican ein ausgereiftes Waffensystem zur Verfügung. Extras, die im Spiel gefunden werden, geben der Wumme entweder eine völlig neue Schußart oder modifizieren eine bereits bestehende.

Eine kleine Besonderheit stellt die Rundum-Schußwaffe dar. Hält man den Feuerknopf für längere Zeit gedrückt, hat man durch entsprechende Joystick-Steuerung die Möglichkeit, in sämtliche Himmelsrichtungen zu ballern. Sollte der Vorrat an Energie oder Leben knapp werden, kann auch hier nachgeholfen werden: Für suchfreudige Gambler existieren eine Reihe von versteckten Passagen, in denen Power-Ups und Extraleben in Hülle und Fülle greifbar sind. Der etwas hohe Schwierigkeitsgrad wird damit ausgeglichen.

Insgesamt sind fünf völlig verschiedene Welten mit zwölf Levels zu bewältigen. In der dritten Ebene rennt Turrican nicht mehr mit seinen zwei Beinen durch die Gegend, sondern fetzt mit einem Raumschiff durch ein eng angelegtes Labyrinth. Für Abwechslung ist also gesorgt.

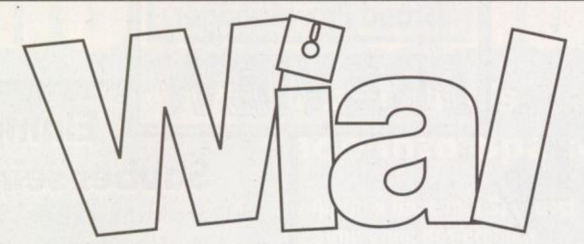
Bemerkenswert ist die verwendete Technik. Parallax-Scrolling baut sich auf VGA-Grafiken mit 256 Farben auf. Der Sound, seinerzeit von keinem Geringeren als Chris Hülsbeck komponiert, wurde original vom Amiga-Vorbild konvertiert. Wer die Musik noch nicht kennt, wird staunen, denn einige Songs sind echte Ohrwürmer. ❑

tri

Trotz heftigen Beschusses wedelt dieses Haustier mit dem Schwanz







Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9³⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM Disketten

ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
AL QADIM 3,5"	**24,90**
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	**24,90**
CHAOS ENGINE 3,5"	29,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
DELTA –V– 3,5"	35,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT.	29,90
DRAGONS LAIR	24,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	**49,90**
EARTH SIEGE KOMPL. DT.	**29,90**
FIRE & ICE 3,5"	24,90
FS 5.0/5.1 SCENERY HONG KONG KOMPL. DT.	49,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
ISHAR III KOMPL.DT. 3,5"	**9,90**
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	34,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT.	29,90
MENZOBERANZAN DT. ANL. 3,5"	19,90
OVERLORD 3,5"	29,90
PACIFIC STRIKE 3,5"	29,90
PANZERGENERAL DT. ANL. 3,5"	24,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
RETURN TO ZORK DT. ANL. 3,5"	19,90
SHANGHAI 2 DT. ANL.	**19,90**
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5"	19,90
STARLORD KOMPL. DT. 3,5"	29,90
STERNENSCHWEIF – DSA II – KOMPL. DEUTSCH	49,90
SUBWAR 2050 inkl. MISSION DISK KOMPL. DT.	29,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	39,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K. D.3,5"	49,90
ULTIMA 7 – BLACK GATE – KOMPL. DT. 3,5"	39,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	29,90
W O L F 3,5"	24,90
WORLD CUP USA 1994 DT.ANL. 3.5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90

CD ROM Programme

3 D GAME CREATION SYSTEM KOMPL. DT.	**99,90**
3 D ULTRA PINBALL –OUTPOST– (SIERRA) D. A.	79,90
5TH MUSKETEER DT. HANDBUCH ∗	**89,90**
11 TH HOUR DT.ANL. ∗	99,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT.ANL.	**39,90**
3 D LEMMINGS DT. ANLEITUNG	85,90
7TH GUEST DT.ANL.	24,90
ACES OVER EUROPE CLASSICS – SIERRA –	**19,90**
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	89,90
ACTION SOCCER KOMPL.DT.	69,90
AIR HAVOC / TOWERSIMULATION KOMPL. DT.	69,90
AIR POWER KOMPL. DT.	79,90
ALBION KOMPL. DT.	**89,90**
ALIEN VIRUS ∗	**99,90**
ALIENS – COMICBOOK ADVENTURE –	**79,90**
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	**45,90**
ALIEN LOGIC (SSI) – SKYREALMS –	39,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL.DT.	89,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT.	75,90
ANVIL OF DAWN ENGLISCHE VERSION ∗	**89,90**
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	79,90
ARCHIBALDS APPLEBROOKS ADVENTURE K.D.	**89,90**
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	85,90
ASSAULT RIGS DT. HANDB. ∗	89,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATARI ACTION PACK VOL. II	49,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL. I	**29,90**
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
BAO FLIGHT SHOP FÜR FLUGSIMUL. 5.1 K.D.	**89,90**
BATMAN FOREVER DT. ANL. ∗	**99,90**
BATTLEBEAST KOMPL. DT.	79,90
BATTLECHESS COLLECTION	69,90
BATTLEISLE INCL. DATA 1 & 2 + PANZERGENERAL DV	**39,90**
BATTLEISLE II INCL. ERBE DES TITAN KOM. DT.	69,90
BATTLEISLE 3 -SCHATTEN DES IMPERIUMS- K.D.	85,90
BATTLE TEAM CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT.	24,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BIING! KOMPL.DT.	69,90
BIOFORGE GOLD KOMPL. DT.∗	89,90
BIOFORGE MISSIONS KOMPL. DT.∗	45,90
BITMAP-BROTHERS COMPILATION inkl. GODS / CADAVER / MAGIC POCKETS / XENON 2 / SPEEDBALL 2 DT. ANL.	59,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	**65,90**
BLITZKRIEG	19,90
BOLO DT.ANL.	49,90
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT.	**85,90**
BRETT HULL HOCKEY 95 DT. ANLEITUNG	79,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	**69,90**
BUREAU 13	29,90
BURIED IN TIME – JOURNEYMAN 2 –	75,90
BURN CYCLE DT. ANL.	89,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	**49,90**
BURNING STEEL II KOMPL. DEUTSCH	39,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	39,90
BURNING STEEL 4 KOMPL. DEUTSCH ∗	**69,90**
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	24,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
CAMPAIGN 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH ∗	89,90
CARRIER STRIKE FORCE KOMPL. DEUTSCH ∗	**89,90**
CAR & DRIVER + STORMOVIK SU 25 BUNDLE	35,90
CD 4 COLLECTION INKL. ZOOL 2 / LOTUS 3 / -SPACE CRUSADE / PREMIERE MANAGER 2	29,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	39,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 KOMPL. DT.	**79,90**
CINEMANIA MS 96 / WIN95 –only–	**89,90**
CIVILIZATION	**35,90**
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE- ∗	89,90
CLEARING HOUSE KOMPL. DEUTSCH	69,90
COLONIZATION KOMPL. DT.	**49,90**
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	**49,90**
COMAND & CONQUER ENGLISCHE VERSION	89,90
COMMAND & CONQUER KOMPL.DT.	89,90
COMMAND ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	**85,90**
CONQUEST OF THE NEW WORLD ∗	**99,90**
COVER GIRL STRIP POKER	19,90
CRANBERRIES – DOORS & WINDOWS –	49,90
CRUSADE – GREENWOOD – KOMPL. DT.	85,90
CRUSADER, NO REMORSE KOMPL. DT.	**85,90**
CYBERMAGE – DARKLIGHT AWAKENING – K.D.∗	**89,90**
CYBERSPEED DT. ANL.	79,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL.DT.	89,90

CD ROM Programme

DARK SUN II DT. ANL.	39,90
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	39,90
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT.	**35,90**
DEATHKEEP AD & D DT. ANLEITUNG ∗	**69,90**
DER CLOU inkl. PROFI SCENERY KOMPL. DT.	**29,90**
DER KAPITALIST (CAPITALISM) KOMPL. DT.	**89,90**
DER MEISTER KOMPL. DT.	59,90
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DESCENT DT. ANLEITUNG	39,90
DESERT STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	**99,90**
DIE PRINZEN – INTERAKTIVE –	65,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE inkl. GAMEPAD	49,90
DIME CITY KOMPL. DEUTSCH ∗	**89,90**
DISCWORLD DT.ANL.	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT.	29,90
DRAGONSPHERE DT. ANL.	24,90
DREAMWEB	29,90
DRUIDS DAEMONDS OF THE MIND	99,90
DUMONT REISEFÜHRER „PARIS" KOMPL. DT.	59,90
DUMONT REISEFÜHRER „VENEDIG" KOMPL. DT.	59,90
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS	39,90
DUNE I KOMPL.DT.	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT.	85,90
EARTHWORM JIM 2 (INKL. EWJ 1) DT. ANL ∗	**59,90**
EMPIRE DE LUXE II – ART OF WAR –	**69,90**
ENDORFUN DT. ANLEITUNG ∗	**59,90**
ENTOMORPH – THE PLAGUE–	**79,90**
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 – 3 KOMPL.DT.	**45,90**
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	39,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	99,90
FALCON 3.0 GOLD EDITION INCL. SCENERY D.A.	**39,90**
FANTASY FEST COLL. INC. DUNGEON HACK/ STRONGHOLD/-UNLIMITED ADVENTURES/ FANTASY EMPIRE	39,90
FATAL RACING KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	**85,90**
FIFA INT. SOCCER INCL. GRAVIS GAME PAD	**49,90**
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89,90
FLIGHTCOMMANDER II KOMPL. DEUTSCH	79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	79,90
FLIGHT PACK 2 inkl. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	129,90
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY HAWAII	**49,90**
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY EUROPE 1 (BAO)	**59,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB.	35,90
FRANKENSTEIN – INTERPLAY – ∗	95,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	**29,90**
FUSSBALL TOTAL! KOMPL. DT.	**49,90**
FUZZY WORLD – MINIGOLF – DT. ANLEITUNG	39,90
FX FIGHTER	45,90
GADGET	89,90
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2- FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS	29,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	**29,90**
GONE FISHIN	**39,90**
GRANDEST FLEET DT.ANL.	29,90
HARDBALL 4	39,90
HARDBALL 5	89,90
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	79,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	79,90
HAYDN – AUF DEN SPUREN VON – KOMPL. DT.	**59,90**
H E L L KOMPL. DT.	29,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC	85,90
HEXEN DT. ANL.	**79,90**
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HI-OCTANE DT. ANL.	49,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	**39,90**
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL.DT.	79,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	**35,90**
HOT NEWS 2	7,90
HUGO III alle neuen Levels KOMPL. DT.	**79,90**
HUMANS 1 & 2	19,90
HUMAN RECALL KOMPL. DT. ∗	99,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR COMPILATION inkl. TRACK PACKS	59,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II DT. ANL. ∗	85,90
INFERNO	**24,90**
IRON ASSAULT	29,90
IRON HELIX DT.HANDB.	22,90
ISHAR TRILOGY 1-3	29,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT.	89,90
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JUNGLE STRIKE	29,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KINGS QUEST 1–6 COLLECTION	45,90
KINGS QUEST 7 – INCL. MAUSMATTE	39,90
KIYEKO und DIEBE DER NACHT KOMPL.DT.	69,90
KLICK'N PLAY GAME PACK (4 SUPERFAST GAMES)	9,95
KLICK'N PLAY KOMPL.DT.	89,90
KNIGHTS OF XENTAR KOMPL. DEUTSCH	89,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KON-TIKI INTERAKTIV (THOR HEYERDAHL) K.D.	**65,90**
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL. DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT. ANL.	**39,90**
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	79,90
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	29,90
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE	29,90
LE LOUVRE – GEMÄLDE & PALAST – KOMPL. DT.	**95,90**
LEMMINGS 1&2	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	49,90
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD ∗	49,90
LINKS 386 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB	49,90
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	49,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LIVE ACTION FOOTBALL DT. ANLEITUNG	79,90
LODERUNNER	39,90
LOST EDEN KOMPL. DT.	79,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	**29,90**
LUCAS ARTS ARCHIVE : inkl. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE	**69,90**
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE inkl. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	79,90
MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT.	69,90

CD ROM Programme

MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KOMPL. DT.	**69,90**
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH ∗	**85,90**
MAGIC CARPET inkl. HIDDEN WORLDS K. DT.	59,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	99,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	54,90
MARCO POLO KOMPL. DT.	59,90
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN / AL QADIM / –RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	**79,90**
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	45,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	**35,90**
MECHWARRIOR II – CLANS – KOMPL. DT.	85,90
MEGA RACE	35,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	69,90
MISSION CRITICAL DT. ANL.	89,90
MONEY LINE INT. BÖSENANALYSE KOMPL. DT.	**44,90**
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) DT. ANL.∗	79,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	**39,90**
MYST KOMPL. DT.	59,90
NAPOLEONICS inkl. AUSTERLITZ / BORODINO & WATERLOO	19,90
NASCAR TRACK PACK	39,90
NAVY STRIKE KOMPL. DT. ∗	89,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT. HANDB.	89,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	**99,90**
NETWORK A4 KOMPL. DT.	85,90
NHL ICEHOCKEY EA-CLASSICS	34,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	**99,90**
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORTH & SOUTH	19,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	35,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,90
PANIC IN THE PARK DT. ANL.	**69,90**
PANZERGENERAL 2 ∗	**79,90**
PATRIZIER KOMPL. DT.	39,90
PC GAMES CHEAT	29,90
PEGASUS 2/95 (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS GAMES (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS WINDOWS 95	29,90
PERFECT GENERAL II DT. ANL.	39,90
PERFECT PINEBALL DT. ANL.	24,90
PGA TOUR GOLF 96 DT.HANDBUCH	**89,90**
PHANTASMAGORIA	85,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	65,90
PINBALL MANIA FOR WINDOWS DT. ANL.	59,90
PINBALL WORLD DT. ANLEITUNG	**69,90**
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH ∗	**85,90**
PLAYER MANAGER 2	65,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT. ∗	**89,90**
POLICE QUEST 3 DT.ANL.	35,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POOL CHAMPION ∗	**69,90**
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWER PACK inkl. MAD TV / ranTRAINER / DER PLANER KOMPL. DT.	69,90
POWERHOUSE V 1.2 – SIMULATION KOMPL. DT.	**29,90**
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	49,90
PRIMAL RAGE KOMPL. DEUTSCH	79,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	54,90
PRISONER OF ICE KOMPL.DT.	85,90
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG	29,90
PROJECT TODESPLADDE	7,90
PRO PINBALL – THE WEB – DT. ANL.	**69,90**
PSYCHO PINBALL DT.ANL.	69,90
Q.POP KOMPL. DEUTSCH	69,90
QUANTUM GATE	29,90
ran SOCCER KOMPL. DT.	**79,90**
RAILROAD TYCOON DE LUXE	**34,90**
RAVENLOFT inkl. MAUSMATTE	29,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET – DT. ANL.	45,90
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL	39,90
REBEL ASSAULT II ENGL. VERSION UPDATEF.	**85,90**
RED GHOST KOMPL. DT.	**89,90**
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	34,90
RETRIBUTION	24,90
REUNION	29,90
RIDDLE OF MASTER LU DT. ANL.	99,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	24,90
ROAD WARRIOR DT. ANLTIUNG	**69,90**
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
SCRABBLE – CLASSIC FUN – DT.ANL.	59,90
SCREAMBALL DT. ANL.	59,90
SEAWAR DT. ANL.	29,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE inkl. SCEN.	29,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL.	**24,90**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT. ∗	**79,90**
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH ∗	**89,90**
SHELL SHOCK DT. ANLEITUNG∗	89,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	29,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	**79,90**
SILENT STEEL KOMPL. DT.	119,90
SIM BOX INCL. DER PLANER, MAD TV, – RAN TRAINER KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
SIM ANT CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	**49,95**
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	85,90
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	24,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	**49,95**
SIM ISLE – MAXIS –	79,90
SIM LIFE CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	**49,95**
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIM TOWN KOMPL. DT.	**69,90**
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	**35,90**
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL.DT.	79,90
SKINS GOLF AT BIG HORN DT. ANLEITUNG	89,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	39,90
SPACE ACADEMY DT. ANLEITUNG	**69,90**
SPACE HULK CLASSICS	29,90
SPACE MARINES KOMPL. DT.	89,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	49,90

CD ROM Programme

SPACE ACADEMY DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE QUEST 6 – SPINAL FRONTIER – KOMPL. DT.	79,90
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90
SPORTS BUNDLE inkl. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	69,90
STARCRUSADER KOMPL. DT. INCL. DATA	**29,90**
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	**99,90**
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	139,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	**99,90**
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	89,90
STAR TREK NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	69,90
STAR TREK: O M N I P E D I A	79,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	24,90
STARLORD KOMPL.DT.	29,90
STEEL PANTHERS – SSI –	89,90
STERNENSCHWEIF – DSA II inkl. SAP KOMPL.DT.	75,90
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY –	**99,90**
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL.	34,90
SU-27 FLANKER	**69,90**
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL.DT.	39,90
SUKHOI SU 27 KOMPL. DT. ∗	**79,90**
SUPERKARTS	34,90
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC KOMPL. DT.	35,90
TALISMAN KOMPL. DEUTSCH ∗	**79,90**
TANK COMMANDER KOMP. DT.	34,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION – DT. ANL.	69,90
TERRA 6: SUPERMISSION I.Q. KOMPL. DT.	**99,90**
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	**99,90**
THE DIG – LUCAS ARTS –	**79,90**
THE HIVE WIN/95	**65,90**
THE RAVEN PROJECT DT. ANL.	89,90
THUNDERSCAPE – SSI –	89,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF.	**79,90**
TILT – PINBALL – DT. ANL.	69,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	**85,90**
TOP GUN – FIRE AT WILL – KOMPL. DT. ∗	109,90
TORNADO inkl. OPER. DESERTSTORM	**19,90**
TOTAL DISTORTION	69,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	49,90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	65,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	**65,90**
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
UNDER A KILLING MOON DT.HANDB.	59,90
US NAVY FIGHTERS PLUS KOMPL.DT.	89,90
US NAVY FIGHTERS: MARINE FIGHTERS K.D.	39,90
U.S.S. – TICONDEROGA KOMPL. DT.	85,90
VINYL GODDESS FROM MARS DT. ANL.	39,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	85,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES –	54,90
WACKY WHEELS DE LUXE DT.ANL.	59,90
WARCRAFT II – TIDES OF DARKNESS – K. D.	**89,90**
WARGAME COLLECTION –SSI–	**79,90**
WARHAMMER -FANTASY BATTLE SYSTEM- K.D. ∗	**79,90**
WARLORDS II DELUXE	79,90
WARRIORS DT. HANDBUCH	**24,90**
WAYNE GRETZKY & NHLP ALL STARS DT. ANL. ∗	79,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL DT.	**79,90**
WETLANDS – TAKE A DEEP BREATH –	**69,90**
WESTWOOD COLLECTION inkl. LANDS OF LORE / – KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	89,90
WHALES VAYAGE I	29,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D.	85,90
WIAL-KATALOG-DOPPEL-CD 95/96 CA. 1,2 GIGABYTE, DEMOS, VIDEOS, ETC.	**DM 5,99**
WIE EIM MULITMEDIA-PC FUNKTIONIERT K.D.	**45,90**
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KOMPL. DT.	**69,90**
WINGS ARMADA DT. ANL.	35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC DT. ANLEITUNG–	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT.	89,90
WING COMMANDER IV KOMPL. DT. ∗	**109,90**
WING OF GLORY DT. ANL.	39,90
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	**99,90**
WITCHAVEN DT. ANLEITUNG	79,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH ∗	**75,90**
WWF WRSTLEMANIA: ARCADE GAME (WIN 95) ∗	**99,90**
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	49,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	**79,90**
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB. ∗	79,90
ZOOP DT. ANLEITUNG	**69,90**

PC Soundkarten/Zubehör

FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	**129,90**
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	**249,90**
FORMULA T1 LENKRAD – THRUSTMASTER –	**239,90**
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY	**129,90**
PFCS PRO FLIGHT STICK – TRUSTMASTER –	**219,90**
RUDDER PEDALS RSC – THRUSTMASTER –	**219,90**
TQS F-16 WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER –	**279,90**
WEAPON CONTROL WCS MARK II	**199,90**
XL-ACTION JOYSTICK – THRUSTMASTER –	**65,90**
ACM GAME CARD – THRUSTMASTER –	**54,90**
LOGITEC WINGMAN EXTREM	**99,90**
3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
CD-CADDYS	6,99
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
JOYPAD SFX SUNCOM PROGRAMMIERBAR	**99,95**
JOYSTICK SUNCOM FX 3000	**119,90**
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	289,90
ORCHID „KELVIN MPEG" (2 MB)	629,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
RAM-VERDOPPELUNG / SOFTRAM AUF CROM	**139,90**
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 CSP DT.HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D.H.	309,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT.HANDB.	469,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
WAVEBLASTER II	259,90

∗ = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedemann 1/1996

Grand Prix Manager
PREVIEW

Heiße Reifen, kühle Rechner

Formel 1 ist in aller Munde, Racing-Games gibt's auch zuhauf, und jetzt darf man sich auch als Manager in der Welt der heißen Flitzer profilieren.

SPIELFELD

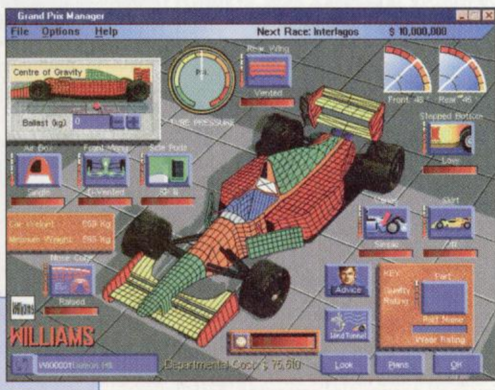
Nachdem Michael Schumacher ein weiteres Mal die Formel-1-Weltmeisterschaft gewonnen hat, steigt das Interesse am Motorsport in Deutschland gewaltig. Viele Renn- und Kart-Simulationen sind in letzter Zeit auf den Markt gekommen, aber der **Grand Prix Manager** von Microprose schaut statt auf die Fahrer einmal auf das Personal in der Boxengasse. Es geht, wie der Titel schon vermuten läßt, nicht darum, mit schnellen Wagen um die Ecken zu fegen, sondern man soll seine Fähigkeiten als Manager eines Rennteams unter Beweis stellen.

Die Qual der Wahl

Anders als im richtigen Leben muß man nicht auf Angebote von Rennställen warten, sondern hat die große Wahl zwischen allen bekannten Formel-1-Teams. Auch der Gründung eines Newcomer-Teams steht nichts im Weg.

Ist die Entscheidung für das richtige Team erst einmal gefallen, müssen Fahrer, Motoren und Zubehör eingekauft werden. Wer ein Traum-Team zusammenstellen will, zum Beispiel mit Michael Schumacher, Damon Hill und Nigel Mansell, muß dafür schon ordentlich tief in die Tasche greifen.

Doch selbst die Top-Fahrer stehen ohne gutes Material und vor allem ohne ein eingespieltes Team auf verlorenem Posten. Daher gilt es außerdem, möglichst gute Verträge für Reifen, Sprit und Mitarbeiter auszuhandeln. Auch Testfahrten vor Beginn der eigentlichen Saison sind dringend angeraten, damit der Wagen nachher überhaupt durchs Ziel kommt.



Tuning am Fahrzeug ist extrem wichtig

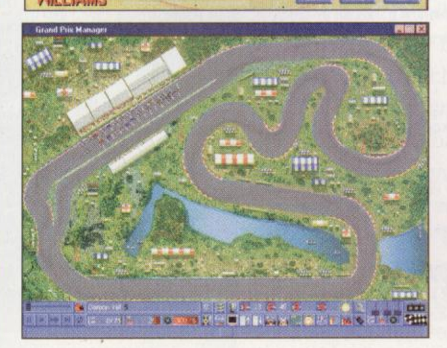


links unten: Das Team wartet auf Anweisungen

ganz unten: Die heißen Flitzer rollen über den Kurs

Im Windkanal beobachtet man den Erfolg der Tüfteleien



Haste mal'n Sponsor?

Der Formel-1-Zirkus verschlingt Unsummen an Geld! Damit sich die Firmen diesen teuren Spaß überhaupt leisten können, sind Sponsoren und Merchandising nötig. Je besser das eigene Team in der Wertung steht, desto mehr Geld kann man den Sponsoren für Werbung aus dem Kreuz leiern. Ein Emblem, das auf die Schulter gepappt wird, bringt rasch 50.000 Mäuse, für einen Aufkleber auf der Seite des Fahrzeugs müssen Werbetreibende gleich mit 150.000 Bucks rüberkommen. Auch ein Püppchen von Schumacher kann als Merchandising-Produkt zur reinsten Goldquelle werden. Doch wer Geld kassieren will, muß dafür jeweils entsprechende Leistung bringen, sonst verlieren die Sponsoren rasch das Interesse, und die schier unerschöpflichen Geldquellen versiegen plötzlich.

Bau'n wir mal

Wer kein Geld in die Entwicklung neuer Techniken setzt, ist im Formel-1-Sport ziemlich schnell am Ende der Rangliste angekommen. Daher muß man sein Team nicht nur am Rennwagen arbeiten lassen, sondern auch genug Zeit (und Geld) in die Entwicklung neuer Teile stecken. Die zur Verfügung stehenden Entwicklungsressourcen dürfen zwischen den verschiedenen Teilen des Fahrzeugs aufgeteilt werden. Außerdem kann man neue Techniken auch einkaufen.

Damit der Wagen auf den unterschiedlichen Strecken vernünftig läuft, sollte man auf jeden Fall genügend Testläufe absolvieren. Auch Tests im Windkanal sind sehr empfehlenswert, wenn man mehr über die optimale Einstellung der Spoiler erfahren möchte. Bis zu 40 Saisons kann die Karriere als Chef eines Rennstalls verfolgt werden – vorausgesetzt, man kann in diesem teuren Geschäft die Pleite lange genug vermeiden. ❑

ag

Einmal Sauber sein

Der Grand Prix Manager ist so gut wie fertig. Zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe ließ allein der Sound noch auf sich warten. Den wollten wir auf jeden Fall noch hören, bevor wir uns in der Wertung festlegen. Eins steht jetzt schon fest: Eine enorm spannende Aufgabe wartet hier auf gewiefte Wirtschaftsstrategen mit Hang zum Motorsport. *Stefan*

Hier beginnt das Abenteuer: Der Wohnraum von Alex

Talisman
PREVIEW

Gefangen im Untergrund

Ein Adventure im Rollenspielambiente mit jeder Menge Magie und Dämonen kommt in diesen Tagen aus dem Hause Software 2000. Die Welt Thurania lädt wagemutige Spieler zu bunten Abenteuern ein.

Die Statuen in diesem Raum sollte man nicht für immer kopflos lassen



Story, Sound und Grafik vom neuen Software-2000-Adventure **Talisman** machen einen guten Eindruck. Der erste Blick läßt auf einiges hoffen, zumal schon die Hintergrundgeschichte Spannung bietet.

Der schwarze Magier Merrox hat ein Dimensionstor zu einer anderen Welt geöffnet und so dem Dämonenlord Azabaaleph Zutritt zur Welt Thurania gewährt. Kaum hat der Oberbösewicht das Ufer gewechselt, entbrennt auch schon ein erbitterter Krieg zwischen den Kreaturen des Dämonen und den Menschen. Die einzige Möglichkeit, das Tor wieder zu schließen, besteht darin, die drei Teile eines zerbrochenen magischen Diamanten zu vereinen und die Kräfte des Steins durch einen weißen Magier bündeln zu lassen.

Alex, der Enkel eines mächtigen weißen Zauberers, wird bei einem Überfall der Dämonen von den plündernden Golanern, einer unterirdisch lebenden Menschengruppe, verschleppt und großgezogen. Die Golaner stellen sich nach einiger Zeit als Kultisten heraus und planen unter der Herrschaft des egoistischen Shakaan ein Menschenopfer. Alex soll als Sonnenkind geopfert werden.

Der Spieler soll nun Alex aus dieser mißlichen Lage befreien und die drei Teile des magischen Steins finden, um das Dimensionstor schließen zu können.

Gesteuert wird Alex mit dem Mauszeiger. Fährt man mit ihm über ein Objekt, das in irgendeiner Form betrachtet, benutzt oder angewendet werden kann, dann wird der Name des Objekts eingeblendet oder angesagt. Ein Mausklick, und es öffnet sich ein Fenster, in dem maximal vier verschiedene Handlungsmöglichkeiten bereitgestellt werden.

Das Herren-WC. Unten rechts ein Plumpsklo wie an der französischen Autobahn

Äußerst liebevoll und detailreich sind die verschiedenen Schauplätze gestaltet. Hintergrundgrafiken in satten Farben schaffen eine Menge Atmosphäre, allerdings machen die Figuren im Vergleich einen etwas kantigen und blassen Eindruck – obwohl sie zum Teil über ein gewaltiges Bewegungspotential verfügen.

Der Sound wird vor allem von einer sehr gut ausgeführten Sprachausgabe im Stil von Märchenhörspielen getragen. Dabei waren offensichtlich Profisprecher am Werk. Alles paßt zum Geschehen und wird nur auf Wunsch auch in Textform auf dem Bildschirm eingeblendet. Selbstverständlich kann man die gelegentlich andauernden Monologe auch vorzeitig abbrechen, wenn man sie schon einmal gehört hat.

Der Schwierigkeitsgrad des Adventures wird wohl etwas höher angesetzt sein. Trotz zahllos vorhandener Objekte füllt sich das Inventory nur mäßig, weil anfänglich kaum etwas aufzunehmen ist. Hoffentlich wird das im fertigen Spiel nicht den Spielspaß mindern, denn schließlich sind es die Erfolgserlebnisse, die den Adventurespaß ausmachen – sie dürfen weder zu leicht noch zu schwer zu erreichen sein. ❑

tri

Klassische Moderne

Adventures im Rollenspielambiente mit Magie und Mittelalter sind in letzter Zeit eher selten geworden. Im Augenblick haben Science-fiction, Horror und Comic die Nase deutlich vorn. In dieser Hinsicht kämmt Software 2000 gegen den Strich und wagt sich mit einer klassischen Story vor, deren Schauplätze aber dennoch nicht einfach das Klischee kopieren. Man darf gespannt sein, ob das Ergebnis hält, was der erste Blick verspricht.

Stefan

Kurz vor Reserve



Keine Zeit für Schwätzchen

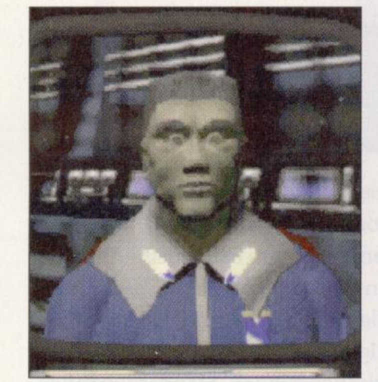
Wenn man mit seinem Raumkreuzer kurz vor der Abfahrt Alpha Centauri hängenbleibt, weil der Sprit alle ist, sitzt man ganz schön in der Tinte. Besonders peinlich wird es allerdings, wenn man Held ist und eine ganze Kolonie auf die dringende Errettung vor außerirdischen Invasoren wartet.



Keine Frage, bei Software 2000s neuem Space-Shooter stand Wing Commander Pate. Was da für Deutschland von Wild Bill Stealys neuem Softwarehaus I-Magic eingekauft wurde, unterscheidet sich natürlich in einigen grundlegenden Punkten vom Kult-Vorbild und bringt dafür einige andere interessante Elemente ins Genre. Auf hollywoodreife Filmszenen, Mark Hamill und eine Multi-CD-Sammlung wurde bewußt verzichtet. Neu ist hingegen der strategische Touch, bei dem sich ambitionierte Star Ranger genau überlegen müssen, ob die Tankfüllung noch für ein kleines Scharmützel mit feindlichen Space-Piraten reicht.

Karten & Action

Der Held gehört einer galaktischen Polizeitruppe an, die in gewisser Weise an die kanadischen Mounties erinnert. Diese berittenen Elitepolizisten müssen ihren Dienst in einem ziemlich großen Land mit verhältnismäßig wenigen Einwohnern verrichten. Ebenso müssen Star Ranger viele Entscheidungen allein treffen, weil das Weltall groß ist und nicht immer nachgefragt werden kann. Ausgerüstet mit einem flinken, gut bewaffneten Raumschiff, gilt es, in diversen Sektoren der Galaxis Recht und Ordnung zu sichern. Hier treiben Piraten ihr Unwesen und bereiten ehrlichen Siedlern Schwierigkeiten.



Alles Roger, Ranger – oder ist der Tank schon wieder leer?

Obwohl kurze, kaum erwähnenswerte Render-Videos so eine Art Backgroundstory zu erzählen versuchen, teilt sich das Spiel eigentlich in zwei einfache Phasen:

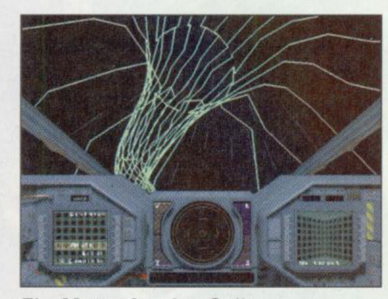
1. Finde die Feinde und sieh zu, daß dir der Sprit nicht ausgeht.
2. Knall sie ab und sieh zu, daß du nicht dabei draufgehst.

Routenplaner

Bevor sich der Ranger an die Säuberung seines Sektors macht, gilt es erst mal, auf der taktischen Karte die Feinde zu lokalisieren und eine spritgünstige Flugroute auszuknobeln. Im Gegensatz zu herkömmlichen Games des Genres sind die Feinde nicht so blöd, einer nach dem anderen vor die Heldenflinte zu fliegen. Nein, so ein Raumsektor ist eine weitläufige Sache, und es kracht an allen Ecken und Enden. Mit der Maus werden Entfernung und voraussichtlicher Spritverbrauch bis zum potentiellen Gegner berechnet und NAV-Points gesetzt. Dann klappert man per Warp-Antrieb die NAV-Points ab und liefert sich ein heftiges Shootout mit den Gegnern. Wer sich dabei zuviel vornimmt und mit einem halbvollen Tank und angekratzten Schilden mal eben der feindlichen Armada zeigen will, wo der Hammer hängt, der wird von diesem Einsatz nie zurückkehren.



Im Fadenkreuz des Rangers



Ein Abstecher ins Grüne

Im Hires-Modus läuft das ganze ziemlich ruckelig, wenn man nicht über die nötige Rechnerkapazität verfügt, sieht dafür aber toll aus. Der Standard-VGA-Modus bietet flinkes Gameplay, wobei allerdings gewaltige Abstriche bei der Grafik gemacht werden müssen. Star Rangers verfolgt einen interessanten Weg, aber irgendwie scheinen die guten Ideen nicht richtig zu Ende gedacht worden zu sein. Für Genrefans ist das Spiel allemal einen Versuch wert. ❑

tom



Star Rangers

Systemvoraussetzungen: 486DX2/66, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeedlaufwerk

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ mehr Tiefe durch Strategieelemente
+ Support für viele Joysticks
– hohe Hardwareanforderungen
– keine Multiplayer-Option

Hersteller: Software 2000 Preis: ca. 100 DM

Blech wech!

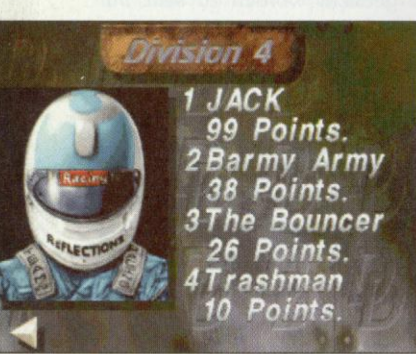
Neue Ideen braucht das Land. Von Altmeister Psygnosis ist jetzt eine Rennsimulation herausgekommen, bei der die Zielflagge relativ unwichtig ist. Viel wichtiger ist es, die Gegner zu zerdellen, und das macht einen Riesenspaß.



Crash auf dem Speedway – ein Schauspiel ohnegleichen



Der Bowl: Auf dieser Asphaltscheibe gehen die heftigsten Rennen ab



Die Rankings im Championship-Mode spornen zu besseren Leistungen an

Zerstörungswut

Zugegeben, ich bin ein wenig voreingenommen, denn einen Tag vor der PC-Version flatterte die Playstation-Version auf den Redaktionstisch. Eine Nachtaktion mit zwei vernetzten Playstations zwischen Arndt, Thomas und mir ließ die PC-Version etwas schlechter aussehen – grafische Abstriche und statt 20 Fahrzeugen nur 16. Trotzdem ist Destruction Derby auch für den PC unbedingt zu empfehlen. Autofreaks werden es heiß und innig lieben.

Marcus

Darauf haben Nascar-Bruchpiloten lange gewartet: Endlich gibt es ein Rennspiel, bei dem möglichst viel Schrott produziert werden muß. **Destruction Derby** von Psygnosis bringt diesen Spaß jetzt für den PC. Als erstes fallen die zahlreichen Optionen ins Auge: haufenweise Rennmodi und Voreinstellungen. Standardoptionen wie einstellbarer Schwierigkeitsgrad etc. fehlen natürlich auch nicht.

Nur in Sachen Strecken zeigt sich das Programm ein wenig dünn bestückt. Gerade mal ein halbes Dutzend extrem kurzer Rundkurse steht zur Verfügung. Ein verzeihbarer Fehler, denn den meisten Spaß gibt es eh in der Bowl – einer runden Asphaltfläche, auf der die 16 Fahrzeuge gegeneinander antreten. Außerdem stehen Rundkurse mit und ohne Kreuzungen an.

Was dem Spielspaß wirklich zugute kommt, ist die Fahrzeugphysik, die sich je nach Beschädigungsgrad ändert. Dazu ist der Wagen in sechs Zonen aufgeteilt. Rammelt der Gegner dem eigenen Wagen zu oft ins Heck, ist es mit dem Heckantrieb Essig, die Fahrgeschwindigkeit sinkt ungemein. Auf Reifenhöhe heißt ein Treffer zuviel, daß die Lenkung austickt. Schlimm wird es bei der Motorhaube. Dort steht bei zu vielen Treffern das ultimative Aus durch Motorschaden an. Eine Anzeige am unteren Bildschirmrand informiert den Spieler über die Schadensausmaße.

Ziel in den meisten Rennen ist es, den Gegner so anzuschieben, daß er sich dreht. Eine 90-Grad-Drehung bringt zwei Punkte, ein Vollkreis dagegen satte 10 Punkte.

Wer sich mit dem Crash-Derby nicht so richtig anfreunden kann, für den steht ein klassisches Stock-Car-Rennen bereit. Dort sollte man schon ins Ziel kommen. Punkte für Dreher gibt es dabei aber nicht.

Um die Motivation über lange Zeit zu sichern, haben die Programmierer einen Ligamodus eingebaut, bei dem jeweils der Erste in die nächsthöhere Klasse aufsteigt.

Die eingebaute Netzwerkoption ist übrigens unbedingt zu empfehlen.

Grafisch sieht das Ding recht gut aus und läuft sogar auf einem 486/66 brauchbar.

Der Sound unterstützt die Action bestens – lärmende V8-Motoren ohne Schalldämpfer haben eben das gewisse Etwas. Coole Aktionen werden treffend und halbwegs abwechslungsreich von einem Sprecher aus dem Off kommentiert.

Geschmackssache ist die Musik. Wer nicht auf Techno steht, wird schnell die Audiooptionen aufsuchen und der Qual ein Ende bereiten. Der einzig wirkliche Nachteil an dem Game ist die Perspektive. Wer sich gerne ins Cockpit setzt, hat schlechte Karten, denn das Blickfeld ist dann sehr begrenzt. ❑

cus

Bestseller

In England ereignete sich am Erstverkaufstag von Destruction Derby Unmögliches. Das Teil stieg nach nur einem Tag in den Charts auf Platz eins. Das hat es noch nie gegeben!



Von der Kunst, eine Gerade zu fahren

ank

ier die VGA-
lschlacht. Im
tergrund ein
Looping

dy – steady – GO!

remlin etwas gegen 486er-
er? Leider stellt sich bei Fa-
cing echter Spielspaß nur
trem schnellen Rechnersy-
n ein. Zum Glück läßt sich
etailstufe um einiges verrin-
so daß auch Besitzer lei-
schwächerer Rechner ans
dürfen. Mein Tip: Pentium-
er kaufen sich das Spiel, alle
en lieber den Pentium.

Thomas

e offen. Die Grafikdetails sich zwecks Geschwindig- imierung herunterschrau- er wer ohnehin nur 4 MB ein eigen nennt, muß wohl el auf SVGA-Grafiken ver- Hat man sich erst mal für ei- acht Wagen entschieden, an zwischen Einzelrennen n Tournament-Modus. Wer ine nicht traut oder wem die ergesteuerten Gegner zu d, der geht im Netzwerk mit bis zu 16 Spielern an die Startlinie. Das Zweispielerrennen wird mit Hilfe einer Splitscreen-Anzeige ausgetragen.

Beim Streckendesign haben sich die Hersteller wirklich etwas einfallen lassen. Man fährt, teilweise den Bodenkontakt verlie- urch Steilkurven, Loopings ch Spiralen auf insgesamt chiedenen Tracks. Bei der schanze sollte man ganz be- aufpassen. Wird die Ge- digkeit beim Absprung zu zw. zu niedrig gehalten, lan- n nach der Horizontaldrehung des Gefährts schmerzlichst “upside-down”. Fällt der Spieler zu oft auf die Nase oder wird man ein Opfer schlechter Laune der Gegner und vergißt dabei, einen Boxen-Stopp einzulegen, sieht es für das Weiterfahren an einer Spitzenposition schlecht aus. Kurz gesagt: Die Karre explodiert, und der Zeitverlust ist nur schwer wieder gutzumachen. Nach dreimaliger Bekanntschaft mit dem Schrotthändler wird man sogar disqualifiziert. Die schönsten Karambolagen kann man sich nach dem Rennen mit der Replay-Funktion zu Gemüte führen, wobei – wie auch im Spiel – verschiedene Außenansichten möglich sind.

Wo viel Licht ist, ist bekanntlich auch viel Schatten, und den wirft das Game auf all diejenigen User, die “nur” einen 486er-Rechner besitzen. Selbst im VGA-Modus ruckelt es auf einem mit 66 MHz getakteten 486er arg. Wer einen Rechner der oberen Pentium-Klasse zu Hause stehen hat, vermeidet in dieser Hinsicht das Ärgste, aber im SVGA-Modus kann es immer noch zu erheblichem Ruckeln kommen. ❑

tri

Fatal Racing

Systemvoraussetzungen: 486DX2/66, 4 MB RAM, VGA

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ bis zu 16 Spieler im Netzwerk möglich
+ überaus gelungenes Streckendesign
+ relativ “intelligente” Computergegner
– extrem hohe Hardwareanforderungen, spielt seine Vorzüge nur auf leistungsstarken Pentiumrechnern aus

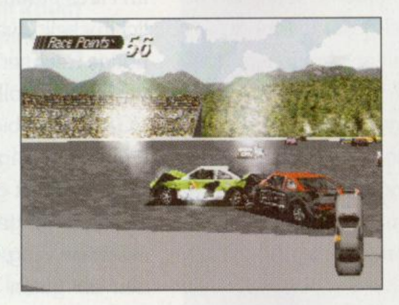
Hersteller: Gremlin Interactive
Preis: 99,95 DM

Blech wec…

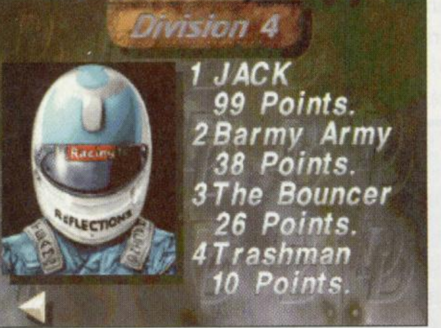
Neue Ideen braucht das Land. Von Altmeister Psygnosis ist jetzt eine Rennsimulation herausgekommen, bei der die Zielflagge relativ unwichtig ist. Viel wichtiger ist es, die Gegner zu zerdellen, und das macht einen Riesenspaß.



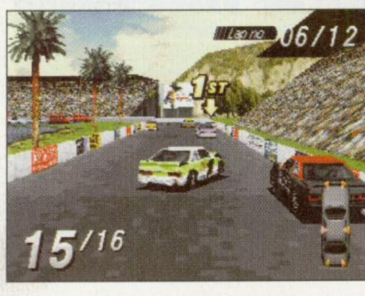
Crash auf dem Speedway – ein Schauspiel ohnegleichen



Der Bowl: Auf dieser Asphaltscheibe gehen die heftigsten Rennen ab



Die Rankings im Championship-Mode spornen zu besseren Leistungen an



Von der Kunst, eine Gerade zu fahren

Bestseller

In England ereignete sich am Erstverkaufstag von Destruction Derby Unmögliches. Das Teil stieg nach nur einem Tag in den Charts auf Platz eins. Das hat es noch nie gegeben!

Z…

Zu… ein… vo… Pla… da… mit… zw… lief… ter… un… Tra… au… em… he…

spiel… prod… tion… sen S… faller… Aug… Vore… wie e… etc. f…

Nu… das… stück… zend… steht… rer F… gibt… den… Fahr… Auß… und…

W… gute… die… grad… sech… der C… oft i… trieb… keit… höh… die L…



Teufel im Tank

Es macht Krach, verschmutzt mit seinen Abgasen die Umwelt, fliegt und stürzt hin und wieder mal ab. Nein, ein Flugzeug ist's diesmal nicht, sondern die Rennwagen auf den Strecken von Gremlins FATAL RACING.

Hier die VGA-Pixelschlacht. Im Hintergrund ein Looping



Gleich scheppert's

Motoren heulen auf, Räder quietschen, die ersten Karossen scheppern im Gedränge der insgesamt 16 Wagen aneinander und verlassen ungewollt die Fahrbahn. So heizt man nun über den Asphalt – Schadensanzeige, Tacho und Karte ständig im Blick. Gremlins neuestes Action-Rennspiel **Fatal Racing** weist Features auf, die zu begeistern wissen.

Das Rennen wird mit Sportwagen der Superlative ausgetragen. Die (imaginären) acht "weltbesten" Autohersteller schicken ihre vierrädrigen Kreationen auf die Piste, mit nur einem Ziel: Sie möchten ihren Wagen an der Spitze sehen. Klar, daß Spieler in einem dieser Top-Sportflitzer Platz nehmen und ihrem Team zum Sieg verhelfen sollen.



Zweispieler-Action im Splitscreen-Modus

Im Hauptmenü von Fatal Racing bleiben, nicht zuletzt wegen der vielen Einstellmöglichkeiten, kaum Wünsche offen. Die Grafikdetails lassen sich zwecks Geschwindigkeitsoptimierung herunterschrauben, aber wer ohnehin nur 4 MB RAM sein eigen nennt, muß wohl oder übel auf SVGA-Grafiken verzichten. Hat man sich erst mal für einen der acht Wagen entschieden, wählt man zwischen Einzelrennen und dem Tournament-Modus. Wer sich alleine nicht traut oder wem die computergesteuerten Gegner zu lahm sind, der geht im Netzwerk mit bis zu 16 Spielern an die Startlinie. Das Zweispielerrennen wird mit Hilfe einer Splitscreen-Anzeige ausgetragen.

Beim Streckendesign haben sich die Hersteller wirklich etwas einfallen lassen. Man fährt, teilweise den Bodenkontakt verlierend, durch Steilkurven, Loopings oder auch Spiralen auf insgesamt 16 verschiedenen Tracks. Bei der Sprungschanze sollte man ganz besonders aufpassen. Wird die Geschwindigkeit beim Absprung zu hoch bzw. zu niedrig gehalten, landet man nach der Horizontaldrehung des Gefährts schmerzlichst "upside-down". Fällt der Spieler zu oft auf die Nase oder wird man ein Opfer schlechter Laune der Gegner und vergißt dabei, einen Boxen-Stopp einzulegen, sieht es für das Weiterfahren an einer Spitzenposition schlecht aus. Kurz gesagt: Die Karre explodiert, und der Zeitverlust ist nur schwer wieder gutzumachen. Nach dreimaliger Bekanntschaft mit dem Schrotthändler wird man sogar disqualifiziert. Die schönsten Karambolagen kann man sich nach dem Rennen mit der Replay-Funktion zu Gemüte führen, wobei – wie auch im Spiel – verschiedene Außenansichten möglich sind.

Wo viel Licht ist, ist bekanntlich auch viel Schatten, und den wirft das Game auf all diejenigen User, die "nur" einen 486er-Rechner besitzen. Selbst im VGA-Modus ruckelt es auf einem mit 66 MHz getakteten 486er arg. Wer einen Rechner der oberen Pentium-Klasse zu Hause stehen hat, vermeidet in dieser Hinsicht das Ärgste, aber im SVGA-Modus kann es immer noch zu erheblichem Ruckeln kommen. ❑

tri

Ready – steady – GO!

Hat Gremlin etwas gegen 486er-Besitzer? Leider stellt sich bei Fatal Racing echter Spielspaß nur auf extrem schnellen Rechnersystemen ein. Zum Glück läßt sich die Detailstufe um einiges verringern, so daß auch Besitzer leistungsschwächerer Rechner ans Steuer dürfen. Mein Tip: Pentium-Besitzer kaufen sich das Spiel, alle anderen lieber den Pentium.

Thomas

Fatal Racing

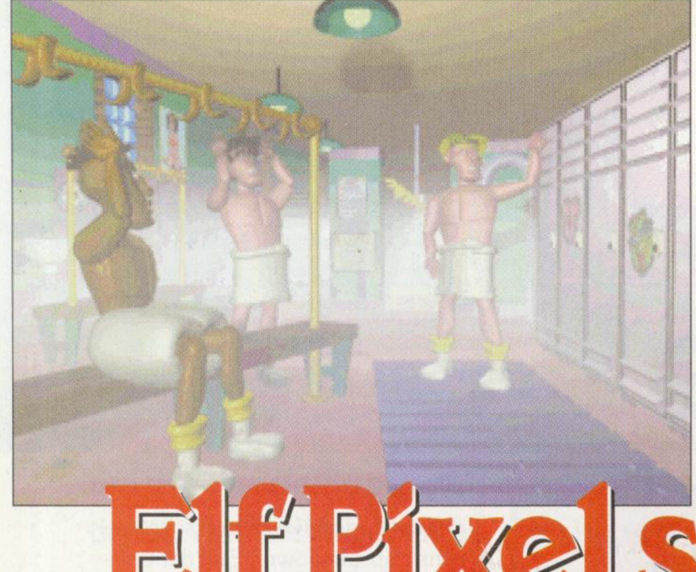
Systemvoraussetzungen: 486DX2/66, 4 MB RAM, VGA

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ bis zu 16 Spieler im Netzwerk möglich
+ überaus gelungenes Streckendesign
+ relativ "intelligente" Computergegner
– extrem hohe Hardwareanforderungen, spielt seine Vorzüge nur auf leistungsstarken Pentiumrechnern aus

Hersteller: Gremlin Interactive
Preis: 99,95 DM



Siegesfeier im Umkleideraum

Fußball ist am schönsten, wenn man selbst erfolgreich mitmischen kann. Wem entsprechendes Talent abgeht, darf sich immer noch im Computerspiel zum Meister aller Ligen aufschwingen.

Elf Pixel sollt Ihr sein

Zuerst wird ein Team gewählt. Aber wo bleibt Manga?



Im Taktikmenü wird die Marschrichtung bis ins Detail festgelegt

Am Anfang war *Sensible Soccer* – vielleicht die erste Action-Fußballsimulation, deren Spielwitz Fans des Sports wirklich an die Bildschirme fesseln konnte. Ein paar Saisons sind ins Land gegangen, und längst gibt es eine stattliche Anzahl von Mitbewerbern, von denen einige in jeder Beziehung mehr bieten als der Sensible-Veteran. Trotzdem genießt dieser nach wie vor viel Sympathie bei Fans und besitzt bereits jetzt einen dicken Nostalgiebonus, auf den wohl auch die Entwickler mit dem Nachfolger **Sensible World of Soccer** bauen.

So hat man gar nicht erst versucht, am gewohnten Outfit des Actionspiels etwas zu ändern. Nur werden bei dem neuen Game zwei Spiele in einem geboten, denn eine der umfangreichsten Managementsektionen im Genre sorgt dafür, daß man auch die Jobs am Spielfeldrand (Manager und Trainer) ausgiebig kennenlernen darf.

Der größte Teil der Fußballwelt wird vom Programm erfaßt: 1400 Vereine, 131 Nationalmannschaften und 24.000 Spieler – alle so, wie sie während der letzten Saison tatsächlich aufgelaufen sind. Aufstrebende Trainer/Manager wählen einen der Clubs (oder gründen einen neuen), und los geht's. Auf dem Weg zur Meisterschaft wartet das komplette Geschäft mit Einkaufsbudget, Transfermarkt, Festlegung der Aufstellung und taktischen Vorgaben sowie dem Zittern am Spielfeldrand, ob die angestrengten Planungen auch wirklich Früchte tragen. Heißsporne wählen deshalb von Anfang an die Position des Spielertrainers mit denselben Aufgaben, aber der Möglichkeit, notfalls selbst aktiv in den Kampf ums runde Leder eingreifen zu können.

Im Match bleibt kein Auge trocken. Dafür sorgen schon die liebevollen Details – kleine Einla-

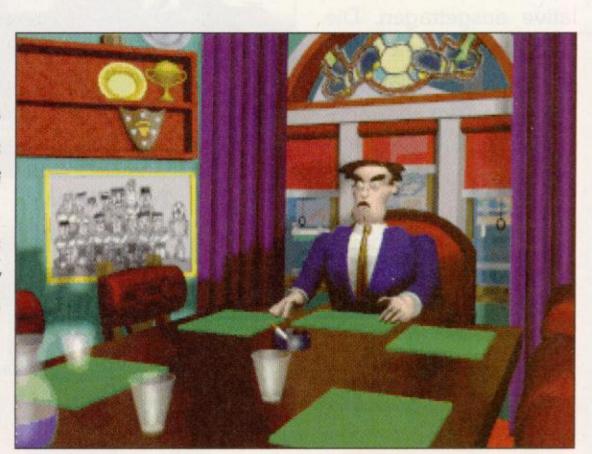
Schwitzkur

SPIELSTATISTIK		
FSV ZWICKAU		VFL BOCHUM
0	TORE	2
47%	BALLBESITZ	53%
2	ANGRIFFE	6
1	TORSCHÜSSE	6
0	ECKEN	0
1	FREISTÖSSE	0
0	VERWARNUNGEN	0
0	PLATZVERWEISE	0

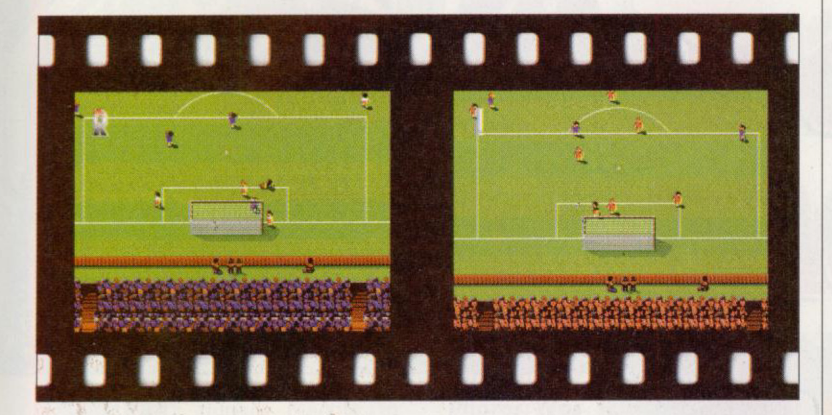
Taktik gut gewählt: Die Unabsteigbaren liegen auf Gegners Platz souverän vorn

Schnelle Spiele sind nicht jedermanns Sache. Trete ich mit dem Sensible-World-of-Soccer-Team von Bayern München gegen den SV Meppen an, dann hat der "zweitklassige" Computergegner doch gute Chancen, mich zweistellig zu schlagen. Aber als Trainer könnte ich tagelang mit dem Spiel zubringen: Mannschaften aufstellen, taktische Finessen planen, die richtige Einwechslung zur richtigen Zeit vornehmen. Diese Herausforderung bannt mich an den Bildschirm und läßt mich als weitgehend passiven Zuschauer der Punktspiele meiner Mannschaft die allerschönsten Höllenqualen durchleiden.

Stefan



Wer seine Karriere als aktiver Profi ausgereizt hat, kann sich als Manager profilieren



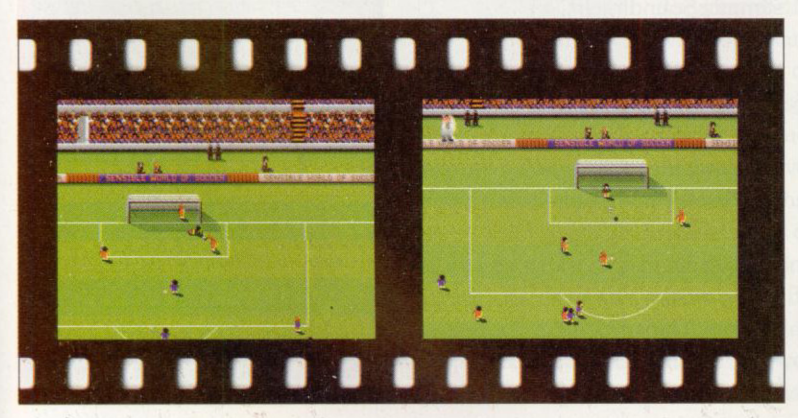
gen, wenn etwa die Sanitäter nach einem Foul aufs Spielfeld eilen, oder die Fangesänge, die sich von Stadion zu Stadion unterscheiden. Die komplexen Möglichkeiten zur Ballsteuerung sorgen dafür, daß eine Menge mehr passiert als das Flachpaßspiel von Mann zu Mann. Den meisten Spaß bringt aber, wenn im Mehrspielermodus (mit Joysticks oder -pads) gegen "echte" Widersacher und nicht nur gegen gleichbleibend starke Computergegner gefightet wird.

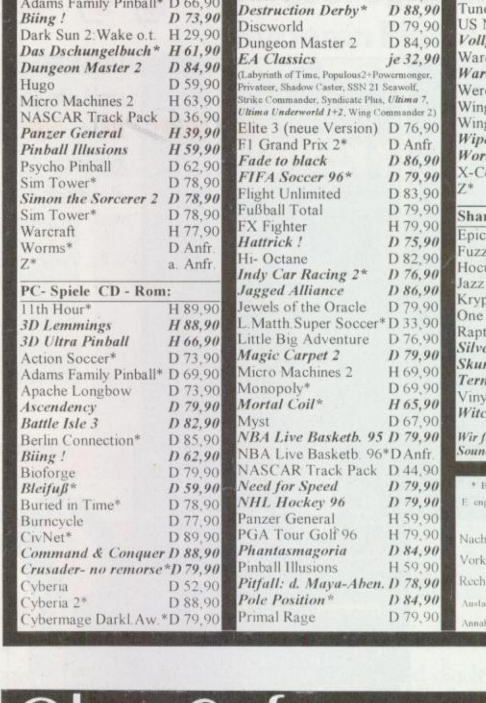
Schwachstellen gibt's allerdings auch. Nach heutigen Maßstäben ist die Steuerung nämlich geradezu eine Zumutung. Während die Maus vollständig abgemeldet ist, genügt ein falscher Tastendruck im Spiel, um versehentlich die laufende Partie verlorenzugeben. Und schon, um das Spiel einfach nur zu beenden, muß die passende Tastenkombination im Handbuch nachgeschlagen werden!

Vor vielen Produkten mit ähnlichen Nachteilen müßte man ausdrücklich warnen, aber bei Sensible World of Soccer bleibt trotzdem jede Menge Spaß übrig. Obwohl es sowohl bessere Actionspiele als auch ausgefeiltere Managementsimulationen im Genre gibt, gehört Sensibles neuester Streich in der Verbindung beider Elemente sicher weiterhin ins Spitzenfeld. ❑

sma









Wer möchte nicht mal rund um unseren schönen Erdball reisen? PINBALL WORLD macht's möglich – auf die flippige Tour.

Flippige Worldtour

Klirrende Kälte am Nordpol



VW-Käfer und ein Maß Bier – typisch deutsch?

100 Sekunden Zeit am Bonusflipper

Die Kugel rollt. Die ersten Treffer sind gelandet. Es blinkt und leuchtet – jetzt dauert es nur noch wenige Minuten, bis Gegenwehr völlig zwecklos ist. Flippersüchtige wissen es längst: Die bunte Sucht beginnt.

21st hat sich rund um den Kampf gegen die Silberkugel eine Geschichte einfallen lassen, die den Reiz am Flippern erhöht. **Pinball World** schickt den Spieler auf eine Weltreise, wobei jeder Spieltisch quasi ein Meilenstein ist.

Wieviel der Flipper zu bieten hat, zeigt sich gleich am ersten Tisch. Neun Ziele stehen zur Auswahl, vorausgesetzt man ist in der Lage, sie zu treffen. Ob die Weltreise in Afrika oder am Nordpol beginnt, ist letztendlich egal. Die einzelnen Stationen werden während des Spiels automatisch durchlaufen.

Jeder "Landestisch" ist grafisch der Nationalität entsprechend gestaltet. Dabei hat 21st nicht nur an den Augen-, sondern auch an den Ohrenschmaus gedacht: In Afrika tröten Elefanten, was das Zeug hält, während am Nordpol Eiswürfel klirren. Zu den insgesamt 36 Effekten kommen zehn auf die Orte abgestimmte Soundtracks.

Wichtig sind beim Spielen die Wegweiser mit der Aufschrift "Exit". Dererlei gibt's zwei: Der eine Ausgang führt zu einem weiteren Flipper, durch den man auf Zeit ordentlich Zusatzpunkte einheimsen kann.

Der andere Ausgang führt zu einem Game, das mit Flippern recht wenig zu tun hat. Vielmehr wartet hier ein Transportmittel (Flugzeug, Auto, Schiff o. ä.), mit dem der Spieler zum nächsten Punkt seiner Weltreise gelangen kann. Bei diesem Bonusspiel heißt die Devise "Gas geben und den richtigen Zielort finden", sonst landet man wieder da, wo man hergekommen ist.

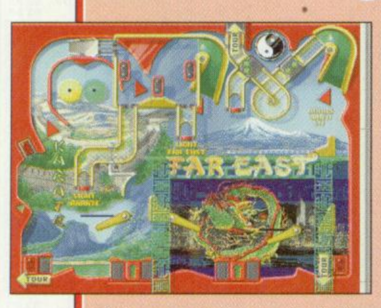


Per Flugzeug geht's zum nächsten Reiseziel

Das Interessante an Pinball World ist sicher die Verkettung der einzelnen Spieltische zu einer Geschichte. Genau die ist es auch, die langen Spielspaß garantiert. Bis ins Uferlose muß man deshalb trotzdem nicht zocken, denn ein Spiel kann gespeichert und dann wieder neu geladen werden. Zum Ende darf noch eins verraten werden: Wer alle neun Stationen von Pinball World erfolgreich durchlaufen hat, kommt zur Belohnung an einen geheimen Ort. Aber der bleibt auch an dieser Stelle top secret ... ❑

sat

Voll ausgeflippt ...



Sehr exotisch, der Spieltisch im Fernen Osten

... bin ich bei dem Pinball-World-Test. Anders kann man es wohl kaum nennen, wenn eine Redakteurin freiwillig vier Stunden länger im Verlag bleibt, um auf eine 21st-Reise zu gehen. Mag vielleicht auch daran liegen, daß ich als Teenie mein gesamtes Taschengeld in solche buntblinkenden Blechkameraden gesteckt habe. Pinball World ist nicht nur einwandfrei programmiert und abwechslungsreich, sondern hat auch einen hohen Suchtfaktor. Flipperfans werden ihre helle Freude dran haben. Und: Was'n Glück für mich, daß der PC keinen Einwurfschacht für Fünf-Mark-Stücke hat!

Sandra



Pinball World

Systemvoraussetzungen: 386SX/40, 4 MB RAM, VGA, ca. 5 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik · Sound · Komfort

Was uns auffiel:
+ viel Witz, Liebe zum Detail
+ gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
+ gutes Handbuch

– Bonusspiele könnten besser sein

Hersteller: 21st Century · Preis: 99 DM

Eine kribbelige Angelegenheit

Nach "Thunderscape" schickt sich nun auch ENTOMORPH, der zweite Teil aus der SSI-Reihe "World of Aden", erfolgreich an, einen der vorderen Plätze im heiß umkämpften Genre der Rollenspiele zu erobern.

Mit dem "Darkfall", der dunkle Mächte in die Welt Aden brachte, verschwanden die "Jagtera"-Insekten und zerstörten so die Gesellschaftsstruktur der Inselbewohner. Als die Insekten dann plötzlich doch wieder auftauchen, haben sie nichts mehr mit den friedlichen Riesen von einst gemein, vielmehr sind aus ihnen blutgierige Bestien geworden, auf deren Speisezettel Menschen ganz oben stehen.

Als Squire Warrick, ein junger begabter Faustkämpfer, nach einer langen Reise wieder auf seine heimatliche Insel zurückkehrt, findet er die Dörfer verwüstet und viele Menschen tot. Seine Schwester, die zur Hauptinsel Phoros aufgebrochen ist, um dort herauszubekommen, warum all diese seltsamen Dinge passieren, ist seither nicht mehr gesehen worden. Also folgt ihr Warrick, und damit der Spieler, nach Phoros, um dort nach ihr zu suchen...

Warrick landet inmitten einer aus isometrischer Vogelperspektive dargestellten Dschungelwelt, in der allerlei faul ist. Gleich im ersten Dorf, durch das der Spieler den Helden via Maus oder Tastatur steuert, begegnen ihm Menschen, die durchweg völlig verwirrt erscheinen. Gespräche mit den Leuten, die beim Näherkommen per Mausklick angebahnt und in deren Verlauf Entgegnungen im Multiple-Choice-Verfahren ausgewählt werden, bringen Warrick nicht weiter. Erst als er in einer Hütte am Dorfrand eine Frau trifft, die Mitglied einer Widerstandsorganisation ist, erfährt der Squire mehr: Mittels eines geheimnisvollen Nektars, der von der adligen Oberschicht der Insel an das gemeine Volk ausgegeben wird, werden Menschen nach und nach in willenlose Insekten verwandelt. Warrick, der sich zunächst der Rebellion anschließt und dort auch seine Schwester wiederfindet, muß jedoch bald einsehen, daß er nur auf eigene Faust das Rätsel der Rieseninsekten lösen kann, auch wenn das bedeutet, daß er selbst zum Insekt werden muß!

Fantasy, Horror und ein Klacks Science-fiction, das sind die Ingredienzen, aus denen dieser Action-Rollenspiel-Mix gebraut ist. Unter Windows (auch Win 95) schnell und einfach installiert, bedient sich das Spiel der Games-Engine, die schon bei Al Quadim und Dark Sun benutzt wurde. Noch schneller als die genannten Spiele, voller neuer Grafiken und mit einem gigantischen Areal, das zu erkunden ist, wartet **Entomorph** im Grunde hinter jeder Ecke mit einer neuen Überraschung auf. ❑

hs



Ankunft auf Phoros: Was mag unseren Helden erwarten?

Ein unterirdischer Bunker voller Roboter – wie paßt der ins Bild?

Mehr als Drachen

Schon das erste Game aus SSIs neuer Spielwelt Aden hat gezeigt, daß es mehr gibt als nur Dungeons&Dragons. Entomorph bietet technisch zwar völlig andere Kost als das ebenfalls in Aden angesiedelte Thunderscape, ist aber inhaltlich mindestens ebenso gehaltvoll. Immer neue Wendungen in der Handlung, jede Menge Grafik, spannende Einfälle und reichlich unheimliche Monsterinsekten sorgen für langanhaltende Motivation. Gewiß wird hier das Rad nicht neu erfunden, aber zwischen einem Porsche und einer Sackkarre gibt es immer noch einen deutlichen Unterschied, auch wenn sich beide rollend vorwärtsbewegen.

Heiner



Kaum zu glauben, dieser Krake ist ein braver Helfer



Entomorph

Systemvoraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows

Wertung

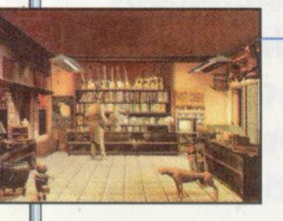
Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ Sahnegrafik
+ schneller Einstieg ins Geschehen
– Installation trotz Windows nicht unproblematisch

Hersteller: SSI | Preis: ca. 120 DM

Topaktuell ...

... vor einem Jahr



Under a Killing Moon hatte zwar einige kleine Fehlerchen, zeigte aber bereits, wie der interaktive Spielfilm der Zukunft aussehen könnte. Richtig untertauchen konnte man endlich mit dem U-Boot-Sim **Aces of the Deep**, der dieser Tage bei Sierra ein Update bekommt. Bullfrogs **Magic Carpet** ließ die Actionfans erzittern. Die Saga um den fliegenden Teppich sorgte für Tausende von müden Gesichtern auf der Arbeit ("Wieder die ganze Nacht mit dem Teppich unterwegs gewesen, was?"). Außerdem lief der dritte Teil von **Kyrandia** vom Band und gewann zur festen Fangemeinschaft noch Tausende von Fans dazu.

... vor zwei Jahren



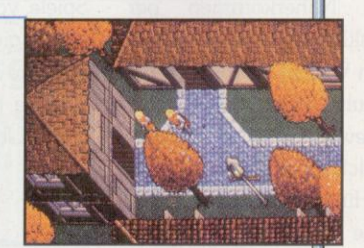
Als Knaller des Monats Januar '94 lief Return to Zork vom Fließband und brachte der uralten Textadventure-Trilogie neue Freunde. Endlich mit SVGA-Grafik hielt sich Infocom an aktuelle Standards und setzte noch einen drauf. Die **Gobli(ii)ns**-Trilogie von Coktel Vision fand seinen Höhepunkt im dritten Teil. Blue Byte brachte eine niedliche Wirtschaftssimulation mit den **Siedlern**, und die Fußballfans kamen mit **Anstoss** von Ascon auf ihre Kosten.

... vor drei Jahren



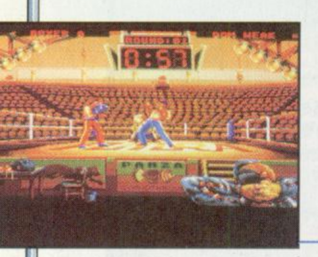
Der Bringer im Januar war ohne Frage Comanche Maximum Overkill. Die Hubschraubersimulation von Nova Logic brach grafisch alle Rekorde. Auf der Actionseite setzte **Terminator 2029** neue Maßstäbe für Ballergames aus der First-Person-Perspektive. Bethesda Softworks sicherte sich damit ein gelungenes Debüt in der Softwareszene. Die Jump'n'Run-Fraktion wurde mit **Bill's Tomato Game** bedient. Mit der springenden Tomate hatte Psygnosis einen Reißer auf dem Amiga. Auch die Rollenspieler hatten gut lachen. Mit **Might and Magic – Clouds of Xeen** waren lange Knobelnächte gesichert.

... vor vier Jahren



In diesem Monat landete Origin wohl den Höhepunkt der Ultima- Reihe. Teil VII brachte nicht nur eingefleischte Rollenspieler ins Schwitzen. **Lotus Turbo Challenge Teil 2** von Gremlin war genau die Kragenweite für Stuntfahrer. Ultraschnelles Scrolling war ein Aushängeschild für die Engländer. Dagegen sah das zum gleichen Zeitpunkt veröffentlichte **Out Run Europa** richtig mager aus, was sich letztendlich auch in den Verkaufszahlen niederschlug. Zu der Zeit kam auch der beste Videoflipper für die Konsolen heraus.

... vor fünf Jahren



Der Klassiker **Speed Ball II** lief bei den Atari- und Amiga-Freaks unter dem Stichwort Superheiß. Die Action-Sportsimulation wußte rundum zu überzeugen. **Super-off-Road** brachte auf allen Systemen Action mit den Mini-Trucks. Vor allem im Mehrspielermodus war der Spielspaß unschlagbar. Ebenfalls Action war mit Panza Kick Boxing angesagt. Die Trainingsoption vor dem Kampf war ein bis dahin nie dagewesenes Extra. Logisch, es wurde ein Bestseller. *cus*



Mit Zwischensequenzen wurde bei Wetlands nicht gespart

Nasse Füße

Wieder mal ist die Erde durch ein militärisches Experiment in eine Naturkatastrophe ohnegleichen geschliddert, der Schuldige aus dem sichersten Gefängnis der Galaxie entkommen. Zeit für Helden, ihn wieder einzufangen.

Auf den ersten Blick könnte man fast glauben, daß es sich bei **Wetlands** von New World Computing um ein Actionadventure handelt. Doch weit gefehlt. Viel Action, null Adventure steht auf dem Spielplan. Die Aufgabe des Spielers ist es, in Dutzenden von Unterwassermissionen den Erzschurken Philip Nahj zu finden und wieder in Gewahrsam zu nehmen.

Action satt

Nach einer langen Intro im Stil von *Full Throttle* gibt es erst mal eine Trockenübung: Flucht aus einem Gebäude, durch ein Gewirr von Gängen: Dabei übernimmt der Spieler lediglich das Zielen mit dem Mauscursor. In bewährter Shoot'em-Up-Manier geht es zur Sache. Die Ähnlichkeit mit *Rebel Assault* soll nicht die einzige bleiben.

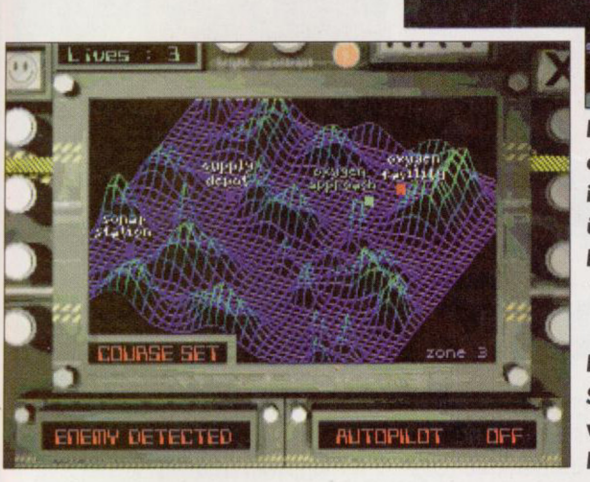


Aus der Vogelperspektive schießen ist aus Rebel Assault bekannt



Ausnahme: Zu Fuß durch Gänge hetzen ist nicht die Hauptaufgabe im Game

Nach dieser Aufwärmrunde steigt der Spieler in ein Hi-Tech-U-Boot und knistert durch die Unterwasserwelt. Die Fahrtroute ist vorgegeben, so daß die einzige Aufgabe des Spielers die Vernichtung der zahlreichen Gegner ist. Und zack, wieder taucht im Hinterkopf Rebel Assault auf.



Ein nachdenklicher Held informiert sich über die Ereignisse

Der Mission-Screen gibt vor jedem Level Instruktionen

Pro Mission hat der Spieler drei Versuche, bevor das Böse gewinnt. In späteren Levels verändert sich dann gelegentlich das Gameplay. So muß der Spieler aus einem Kanonenturm angreifende Raketen-Torpedos von einer Basis abwehren oder selbst Torpedos mit dem richtigen Timing in den Versorgungsschächten der Feindbasen plazieren. Das eigene Fahrzeug steuern steht später ebenfalls auf dem Plan. Aus der Vogelperspektive muß der Spieler sein U-Boot über die Landschaft steuern und Relais per Feuerknopf pulverisieren. Letzteres ist leider technisch wenig überzeugend.

Comic-Animationen

Ist grafisch am Programm nicht viel auszusetzen – die Animationen und In-Game-Grafiken sind wirklich schön – so steht in Sachen Action



Der Hauptscreen: Die meisten Missionen werden nach diesem Schema absolviert

und Abwechslung lediglich Hausmannskost an. Immer wieder ähnliche Missionen lassen die Motivation bald erlahmen. Und war die Sache mit der Grafik noch eine eindeutige Geschichte, kann man beim Sound durchaus geteilter Meinung sein. Die Sprachausgabe ist nicht immer lippensynchron (englische Version im Test), FX und Musik sind brauchbar, aber nicht herausragend. ❑

cus

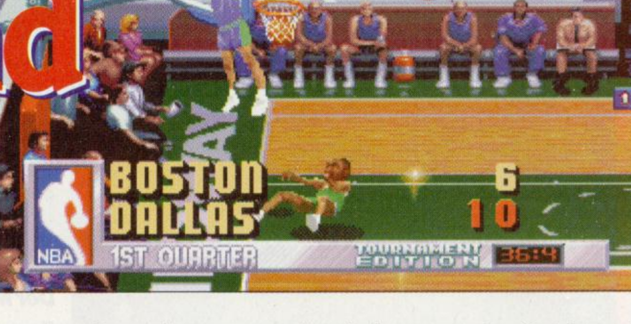
Solide

So richtig Spaß kommt bei Wetlands irgendwie nicht auf. Größter Kritikpunkt ist, daß der Spieler sein U-Boot meist nicht selbst steuern kann. Die vorgefertigten Tauchrouten sind auf Dauer eben nicht der Stoff aus dem Hits gemacht werden. Schade, schade, gemessen an anderen New-World-Computing-Progis ist Wetlands am unteren Ende der Qualitätsskala. Im Vergleich zur gesamten PC-Szene ist es immerhin noch brauchbar. Und verdient eine Dreier-Wertung, obwohl es über weite Strecken ein Rebel-Assault-Klon ist.

Marcus



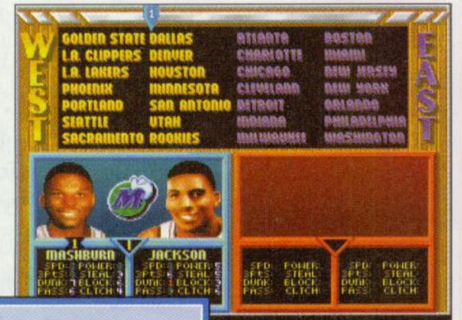
Langes Elend



Daneben! Der Gegner liegt am Boden, aber der Sprung geht am Korb vorbei

Basketball, ganz ohne Schnickschnack: NBA-JAM bietet superschnelle Ball-Action und Spagat-Dunks, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.

Normalerweise besteht eine Basketballmannschaft aus sechs Spielern, ergo tummeln sich bei zwei Mannschaften zwölf Spieler auf dem Feld.



Alle NBA-Teams samt ihrer Superstars sind mit von der Partie

Für Acclaim war das eindeutig zuviel: Mehr als vier Spieler auf einem Schirm wollte man dem Kunden einfach nicht zumuten. Und obwohl **NBA Jam Tournament Edition** vorgibt, ein NBA-Turnier mit den Originalmannschaften auszutragen, gibt's doch nur Straßenköter-Basketball – "Two-on-Two" nennt sich das dann.

Der Kunstgriff mit der Spielerreduzierung hat durchaus etwas für sich, können doch die verbliebenen vier Stars übersichtlich und effektvoll in Szene gesetzt werden.

Acclaim nutzt diese Möglichkeiten weidlich: Beide Teams rasen nur so über das Spielfeld. Selbst bei doch eher bescheideneren 486ern kommt das Horizontal-Scrolling mit der Animationsgeschwindigkeit kaum nach. Dabei sind die Spielcharaktere auch noch aus dem Hause "Langes Elend" und tragen auf ihren spindeldürren Beinen einen echten Wasserkopf.

Zugegeben, das sieht nicht so toll aus, aber die Größe der Figuren erlaubte den Programmierern tolle Animationseffekte. Besonders sehenswert sind die Dunks, das sind Sprungwürfe, die mit artistischer Präzision und gewaltiger Schnellkraft in den Korb gestampft werden. Und kein anderes Basketballspiel liefert wohl so unglaubliche Dunks wie NBA Jam in seiner Turnieredition. Wer allerdings alle Dunks sehen will, die das Programm bietet, muß auch alle 28 Mannschaften mal ausprobieren. Jedes Team hat nämlich seine ganz eigenen Tricks für Sprungwürfe auf Lager.

Aber tolle Tricks und schicke Animationen sind nicht alles. Die Technik muß stimmen, damit das Spiel Spaß macht. Bedienungsfreundlich ist NBA Jam ja, alle Achtung: Im Team-Modus miteinander oder gegeneinander, im Turnier- oder Freundschaftsspiel können sich bis zu zwei Spieler an ihren Joysticks beweisen. Und im Spiel selbst bekommt jeder Spieler seinen ganz persönlichen Basketballer zugewiesen.

Es hapert aber leider ein wenig an der Paß- und Schußtechnik. Die Pässe sind meist ziemlich ungenau (trotz eingeschalteter "Assist"-Funktion), Korbwürfe werden halbwegs automatisch mal als Dunk, mal schlichter eingestreut. Schön sind allerdings die Defensivtaktiken: Tacklings und Fouls gehören hier zum Handwerk und werden nicht bestraft. Und sollte der Ball sich bereits auf dem Weg in den Korb befinden, sind erfolgreiche Blocks immer möglich.

Man merkt dem Spiel bei diesen Features an, daß es mal ein reines Spielhallenspiel war. Die Spielgeschwindigkeit ist hoch, fast zu hoch, die Technik reduziert sich auf wenige Kniffe und überläßt den Rest der Computer-Animation. Langfristig ist der Turniermodus deshalb kein Ersatz für technische Feinheiten. Gut ist das Spiel aber für den, der den kleinen Sport-Quickie am Rechner bevorzugt und sich dann wieder seiner Arbeit widmet. Soll's geben ... ❑

msu

NBA-Traffic-Jam

Dank seiner Dunking-Animationen ist NBA Jam wohl eines der spektakulärsten Basketballspiele der letzten Zeit. Doch wer eine umfangreichere, technisch versiertere Fassung dieses Sports sucht, ist unbestritten mit dem Pendant aus dem Hause Electronic Arts besser dran.

Michael



Jet Stream

Software-Versand
Postfach 1243
76346 Linkenheim

24.STUNDEN

SAMMELNUMMER (07247) 1254
FAX: (07247) 3549

JETZT ENDLICH AUCH ALS VERSAND. **Bestellannahme, persönlich oder Anrufbeantworter.**

PC-CDROM

COMMAND& CONQUER DV 79.99

3D Lemminge	DA	89.99
Albion	DV	84.99
Apache Longbow	DV	79.99
Ascendency	DV	79.99
Battle Isle 3	DV	79.99
Bleifuß	DV	54.99
Caesar 2	DA	79.99
Der Kapitalist	DV	79.99
Der Talismann	DV	79.99
Fifa Soccer 96	DV	79.99
Fade to Black	DV	84.99
Formula One Grand Prix 2	DV	98.99
Heros of Might & Magic	DV	74.99
Magic Carpet 2	DV	79.99
Monopoly	DV	69.99
Need for Speed	DV	79.99
NHL 96	DV	79.99
Phantasmagoria	DV	87.99
Rebel Assault 2	EV	69.99
Star Trek TNG The Final Unity	DV	99.99
Stonekeep	DV	89.99
Space Marines	DV	79.99
The Dig	EV	69.99
Warcraft 2	DV	79.99

CRUSADER DV 75.99

WING COMMANDER 4 DV 95,99

3D-Lemminge	DA	89.99
11th. Hour	DA	89.99
Aces of the Deep	DV	79.99
Across the Rhine	DV	94.99
Action Soccer	DV	74.99
Adams Family Pinball	DA	67.99
Air Power	DV	74.99
Albion	DV	84.99
Aliens	DV	74.99
Alone in the Dark 1+2	DV	59.99
Apache Longbow	DV	79.99
Archibald	DV	79.99
Ascendency	DV	79.99
Battle Isle 2 +Data	DV	69.99
Battle Isle 3	DV	79.99
Batman Forever	DV	84.99
Battle Beast	DV	74.99
Biing	DV	64.99
Bioforge	DV	87.99
Bioforge Data	DV	49.99
Bleifuß	DV	54.99
Buried in Time	DV	79.99
Burn Cycle	DV	79.99
Caribbian Desaster	DV	89.99
Championship Manager 2	DV	89.99
Clearing House	DV	69.99
Commanche Compilation	DV	69.99
Command&Conquer	DV	79.99
Conquest o.t. New World	DV	a.A.
Crusade	DV	84.99
Crusader	DV	75.99
Cybermage	DV	82.99
Cyberspeed	DV	77.99
Cyberia 2	DV	89.99
Das schwarze Auge 1	DV	39.99
Das schwarze Auge 2	DV	69.99
Day of Tentacle	DV	39.99
Der Druidenzirkel	DV	82.99
Der Kapitalist	DV	79.99
Der Planer 2	DV	74.99
Der Talismann	DV	79.99
Destruction Derby	DA	89.99
Dune 2	DV	39.99
Dungeon Keeper	DV	87.99
Dungeonmaster 2	DV	87.99
Fade to Black	DV	84.99
Fifa Soccer 96	DV	79.99
Fighter Duell	DA	67.99
Flight o.Amazon Queen	DV	79.99
Formula One GP 2	DV	98.99
Frankenstein	DV	94.99
Fx-Fighter	DV	79.99
Gene Wars	DV	82.99
Goblins 4	DV	77.99
Grand Prix Manager	DV	89.99
Hattrick/Ikaron	DV	82.99
Hard of Darkness	DV	89.99
Heros o.Might&Magic	DV	74.99
High Octane	DV	87.99
Hugo 3	DV	69.99
Human Recal	DV	99.99
Indy Car Racing 2	DA	74.99
Iron Assault	DA	79.99
Iron Cross	EV	79.99
Jagged Aliance	DV	89.99
Jewels of Orakel	DV	84.99
Kings Quest 7	DV	82.99
Kings Quest Col. 1-6	DA	74.99
Kiyeko Diebe der Nacht	DV	62.99
Knights o. Xentar	DV	89.99
Kyrandia 3	DV	79.99
Lands of Lore 2	DV	a.A.
Lost Eden	DV	79.99
Lucas Top Adventure	DV	78.99
Magic Carpet 1 + Data	DV	89.99
Magic Carpet 2	DV	79.99
Mechwarrior 2	DV	79.99
Metal Lords	DV	79.99
Monopoly	DV	69.99
Mortal Coil	DA	59.99
Myst	DV	69.99
NASCAR Racing	DA	79.99
NASCAR Track Pack	DA	39.99
NBA Jam Tournament	DA	87.99
NBA Live 96	DA	89.99
Need for Speed	DA	79.99
NHL Hockey 96	DV	79.99
Novastorm	DV	79.99
Panzer General 2	DV	77.99
PGA Tour Golf 96	DA	79.99
Phantasmagoria	DV	87.99
Pinball Phantasie Del.	DA	69.99
Pinball Illusions	DA	64.99
Pinball Wizard 2000	DA	69.99
Pole Position	DV	89.99
Pitfall	DV	79.99
Primal Range	DA	79.99
Prisoner of Ice	DV	87.99
Pojekt Paradise	DA	82.99
PSI Master	DV	89.99
Psycho Pinball	DV	69.99
Q - Pop	DV	69.99
Quantum Gate 2	DA	82.99
Quik	DA	59.99
RAN Trainer 2	DV	69.99
Raven Project	DV	77.99
Rebell Assault	DV	39.99
Rebell Assault 2	EV	69.99
Rivers of Dawn	DV	69.99
Sam & Max	DV	78.99
Scavenger	DV	a.A.
Sensible Golf	DV	64.99
Sensible World o Soccer	DV	69.99
Shanghai Great Moments	DV	79.99
Shannara	DA	79.99
Shine	DV	94.99
Silent Hunter	DA	77.99
Silent Steel	DV	107.99
Sim City 2000 Comp. mit allen Datas	DV	89.99
Sim Isle	EV	79.99
Sim Tower	DV	79.99
Sim Town	DV	69.99
Simon t.Sorcerer 2	DV	74.99
Slipstream 5000	DV	69.99
Spacemarines	DV	79.99
Space Quest 6	DV	79.99
Star Trek 2	DV	a.A.
Star Trek 3/Final..	DV	99.99
Star Trek Omnipeda	EV	74.99
Steal Panther	DV	74.99
Stonekeep	DV	89.99
SU-27 Sukhoi	DV	74.99
Terminal Velocity	DA	69.99
TFX - Euro F. 2000	DA	84.99
The Dig	EV	69.99
The Hive	DV	79.99
Theme Park	DV	74.99
Thunderscape	DV	77.99
Thunderhawk 2	DA	79.99
Tie Fighter+Data Svga	EV	69.99
Tilt Flipper	DV	54.99
Top Gun	DV	99.99
Trivial Pursuit	DV	74.99
Ultima 7 Comp.	DA	34.99
Vollgas	DV	84.99
Warcraft 2	DV	79.99
Wherewolf vs Comanche	EV	69.99
Whales Voyage 2	DV	79.99
Wing Commander 4	DV	95.99
Woodruff and ..	DV	77.99

PREISLISTE KOSTENLOS UND UNVERBINDLICH ANFORDERN !

JET STREAM

VERSANDBEDINGUNGEN: *Versand nur im Inland.*
Ab DM 250.- Portofrei / Vorkasse DM 6.90 (Euroscheck oder Bankeinzug) Bei Nachnahme 10.50DM zzgl. Nachnahmegebühr.
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 20.- pauschal !! Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung !

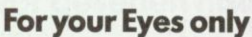


Schon 50 Meter unter der Oberfläche des Meeres beginnt das ewige Zwielicht der kalten Tiefe. Diese unwirtliche Umgebung durchpflügen die mächtigen Atom-U-Boote der Supermächte – lautlos, unsichtbar und gefährlich.

Schweigende Jäger

SPIELFELD

Der Spieler muß in der Rolle eines U-Boot-Kommandanten die Kontrolle über Besatzung und Maschinen eines strategischen U-Bootes übernehmen. Doch ist der neue interaktive Film **Silent Steel** weit davon entfernt, eine Simulation zu sein. Vielmehr schauen Spieler durch die Augen des Kapitäns und finden sich in dessen Person inmitten eines aufwendig gemachten High-Tech-Thrillers wieder.



For your Eyes only

Das NATO-Oberkommando hat herausgefunden, daß ein libysches Atom-U-Boot russischer Bauart aus dem Mittelmeer in den Atlantik eingefahren ist. Dort haben die NATO-Posten die Ortung verloren. Jedoch wies der Kurs dieses Bootes bei der letzten konfirmierten Peilung direkt in das Seegebiet, in dem das eigene U-Boot patrouilliert. Fortgang und Wendungen der Handlung erlebt der Spieler in Videosequenzen mit, die in Spielfilmqualität auf dem Monitor ablaufen. Muß der Kommandant Entscheidungen fällen, erscheint auf dem Monitor eine Box mit möglichen Antworten, aus denen der Spieler durch Anklicken eine Entgegnung auswählt. Je nach Antwort nimmt die Handlung einen anderen Verlauf.

Über vier CDs zieht sich die Handlung von **Silent Steel** und hält vom Verräter an Bord des eigenen U-Bootes bis zum Unterwasser-Torpedoduell noch einige Überraschungen parat. Die Story zu einem guten Ende zu bringen, ist gar nicht so einfach, da der Drehbuchautor Chuck Pfarrer (hat auch die Scripts zu Darkman und Hard Targets verfaßt) es geschickt verstanden hat, die logischen Verkettungen der Szenen nicht zu offensichtlich zu machen. So passiert es nur zu oft, daß eine gefällte Entscheidung erst viel später im Spiel echte (positive oder negative) Auswirkungen hat. Somit erweist sich der Schwierigkeitsgrad als überdurchschnittlich hoch, was nicht zuletzt durch eben diese undurchsichtigen Resultate der einzelnen Aktionen zustandekommt.

Aber selbst wenn bei den ersten paar Anläufen die Story einen eher unglücklichen Verlauf nimmt, bleibt immer noch die Option, die bis dahin gespielte Handlung in der entsprechenden Abfolge als Film anzusehen. Da das ganze komplett deutsch synchronisiert ist und auf einem Pentium sogar bildschirmfüllend dargestellt wird, kann eine solche Sitzung durchaus als Filmvergnügen am PC bezeichnet werden. ❑

hs



Lagebesprechung: Was soll passieren?

Spiel-Film

Nun, ein Game ist **Silent Steel** nicht. Die Marketing-Strategen des deutschen Vertreibers vergaben als Genrebezeichnung "Spiel-Film" und liegen damit nicht einmal verkehrt. Denn in der Tat ist dieses Produkt dem Film näher als dem Computerspiel. Bis dahin ist auch alles o.k.; ein technisch ausgezeichneter Spiel-Film wie Silent Steel hat seine Berechtigung und wird Fans und Freunde finden. Schaut man jedoch auf die Preisliste, ist der Spiel-Film mit ca. 150 DM dem Computerspiel näher als dem Film. Die Folge ist eine Zwickmühle, was die Beurteilung angeht: Wäre Silent Steel auf der ganzen Linie ein Spiel-Film und würde auch vom Preis her eher dorthin tendieren (40 bis 60 DM), hätten wir ein überdurchschnittliches Produkt in den Händen. Was wir haben, ist jedoch ein Spiel-Film zum Preis eines sehr teuren Computerspiels, und da kann trotz der deutschen Synchronisation das Preis-Leistungs-Verhältnis nicht überzeugen. Fazit: Ein an sich gutes Produkt zum falschen Preis.

Heiner

Noch tappt man im dunkeln



Segas populärem Igel geht's an den Kragen: Von einer Sharewarefirma kommt ein Klon, der den Vorgänger weit mehr als nur imitiert.

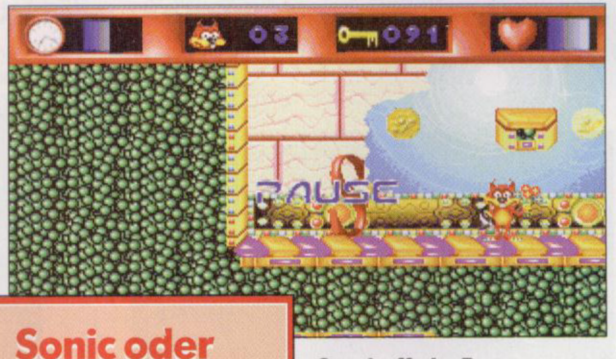
Sonics Doppelgänger

Gen Himmel: Skunny trifft auf eine der Katapultfedern

Es ist schon ein Kreuz mit den Spielkonsolen: Sie haben schicke Zusatzchips, bessere Joysticks und können Dutzende von Spielfiguren über den Screen bewegen, als sei das eine leichte Übung. Der PC, dieses geduldige Arbeitstier, hatte immer seine Schwierigkeiten, den Konsolen bezüglich dieser Fähigkeiten nachzueifern.

Einer der neuesten Versuche, den Spieß endlich umzudrehen, stammt aus dem belgischen Softwarehaus Edisys. Skunny heißt der Held des Hüpfabenteuers, und es ist nicht sein erster Einsatz: Schon vor einem Jahr mußte Skunny an die Sharewarefront, doch Grafik und Spielablauf waren kaum mehr wert als die Sharewareregistrierung.

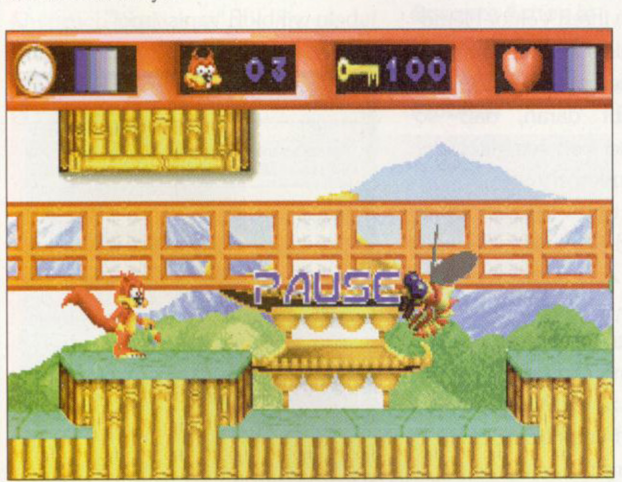
Das ist nun anders. Skunnys zweites Abenteuer kommt auf einer blinkenden CD daher, und seine Abenteuer sind größer, bunter und vielversprechender denn je.



Geschafft: Im Bonusraum ergibt das "S" ein "Savegame"

Sonic oder Skunny?

Ein Vergleich zwischen den beiden Kontrahenten ist durchaus reizvoll. Sonic ist da stark, wo es um schnelles, abwechslungsreiches Gameplay geht, Skunny siegt in den Abteilungen "witzige Details" und "Heimwerker" – ein Leveleditor macht's möglich. Ein technischer Vergleich beider Spiele ist hingegen wenig sinnvoll, denn trotz DOS-Extender und 32-Bit-Code bleibt Skunny in Grafik und Animationstechnik zurück. Aber äußerst unterhaltsam sind beide Akteure! *Michael*



Sie sehen nicht nur gefährlich aus, sie stechen auch

Eines sind sie jedoch nicht: einfallsreicher. Skunny ist nämlich nicht mehr, aber auch nicht weniger als eine geschickte Variation von Segas berühmtem Igel Sonic.

Es gibt sechs verschiedene Welten, die in wahlloser Folge gelöst werden müssen. Jede Welt ist nichts anderes als eine Spielkarte mit einer verwirrenden Anordnung von Gängen, von Bergen, Schluchten und Treppen. Skunny muß sich in diesen Welten seinen Weg bahnen, muß seine Feinde vernichten (auf sie springen) und allerlei Gegenstände einsammeln. Dabei gibt es nur zwei Ziele: Sammelt Skunny 100 Münzen, bekommt er ein Extraleben. Hat er dagegen 100 Schlüssel gesammelt, ist der jeweilige Level der Spielwelt gelöst.

Natürlich gibt es noch eine ganze Reihe anderer Extras, ganz in der Tradition des großen Sonic-Vorbilds. Geheimgänge warten mit Schätzen und abspeicherbaren Spielständen (!) auf, und so mancher Gegner ist gar keiner, sondern verbirgt sehr seltsame Gegenstände. Da kann es schon mal passieren, daß das Spiel wortwörtlich auf den Kopf gestellt wird, die Steuerung plötzlich gegenläufig funktioniert oder der Bildschirm verschwimmt. Ist einem das Glück hold, können aber auch Gold und Schlüssel dabei herausspringen.

Skunny hat tatsächlich viel von Sonic, aber das Spiel hat auch noch ein bißchen mehr. Neben den Sonic-Springfedern, den Sonic-Geheimgängen und den Sonic-Turboläufen (Skunny springt dann weiter) hat Skunny ein ganz eigenes Leveldesign. Ständig kann und muß man Neues entdecken, ständig gibt es neue, abwechslungsreiche Grafiken. Die sind zwar "nur" in VGA, dafür aber scrollen sie in mehreren Ebenen und sorgen so für zusätzliche Verwirrung. Allerdings muß es schon ein besserer 486er sein, damit Scrolling, Animation und Sound den Rechner nicht in die Knie zwingen. Ist der passende Rechner vorhanden, hat man zwar noch keine Spielkonsole, aber ein verdammt gutes Jump'n'Run. ❑

msu

Skunny

Systemvoraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, VGA

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ gutes Gameplay
+ viele Boni und Extralevels
– mäßige Grafik
– wenig innovativ

Hersteller: Edisys — Preis: ca. 60 DM



Darauf warten wir alle: Das EM-Qualifikations-"Finale" kann man bei ranSoccer vorwegnehmen

ranissimo

Die Rivalen: Neben Electronic Arts präsentiert auch Greenwood ein Fußballspiel der nächsten Generation. Stampft es Fifa '96 in den Boden, oder ist es nur gut für die Sat-1-Werbepausen?



Auf einen Blick: Alle 44 Nationalmannschaften, die am Cup teilnehmen können

Wir erinnern uns, und zwar gern: Es war die Zeit vor den 3D-Animationen und vor der CD. Es war nämlich die Zeit von *Kick off* und *Sensible Soccer*. Kleine, zweidimensionale Pilzköpfe rauschten da über den eintönig blaßgrünen Rasen und schossen einen weißen Kreis in ein rechteckiges Tor, das ungefähr so echt aussah wie das Gesicht von Michael Jackson. Und am allertollsten war, daß die beiden Spiele riesigen Spaß gemacht haben.

Anno '96 hört der Spaß allerdings auf, wenn ein Sportspiel wie **ranSoccer** nicht mindestens genauso gut rüberkommt wie die Fernsehaufnahmen. Um das zu erreichen, benutzt man im Hause Gremlin das "True-3D-System". Dahinter steckt die Fähigkeit des Programms, Kameraschwenks und Zooms je nach der Lage des Geschehens auf dem grünen Rasen räumlich rüberzubringen. Wenn in ranSoccer also der Ball zum Beispiel als Weitschuß aufs Tor geht, schwenkt die virtuelle Kamera um den Ball herum bis zur Hintertor-Perspektive, damit keine Sekunde dieses erhabenen Augenblicks verlorengeht.

Tolle 3D-Schwenks allein, das hat ja auch Konkurrent Electronic Arts erkannt, sind aber noch kein Garant für echte Stadion-Atmosphäre. Die bekommt man nur, wenn das Publikum johlt, sich freut und mitleidet bei jedem Spielzug. ranSoccer kann diese Atmosphäre locker bieten und sogar noch mehr: Das gesamte Spiel wird von einem waschechten Reporter übertragen. Im Fall von ranSoccer lag also nichts näher, als "ran"-Moderator Jörg Wontorra 4000 Kommentar-Schnipsel auf Band sprechen zu lassen. Der Aufwand hat sich gelohnt. Die Spielkommentare wirken verblüffend echt, ebenso die Kameraführung des intuitiven True-3D-Systems. Weniger wirklichkeitsnah tummeln sich hingegen die 22 Akteure auf dem Rasen. Zugegeben, sie beherrschen vom Einwurf über den Eckenschuß bis hin zum Torschrei eine breite Palette an Bewegungen. Aber, das muß man sagen, sie sehen doch in ihren Vektor-Hemdchen allesamt ein klein wenig belemmert aus. Liegt es vielleicht daran, daß so mancher Paß den Mitspieler nicht findet?



Bewegend: Die Kamera ist bei jedem Spielzug am Ball



Jubel, Trubel: Bulgarien hat gerade das 1:0 gemacht...

Poschmann gegen Wontorra

Die Ähnlichkeiten sind verblüffend: Fußball mit "ran" präsentiert Wontorra als Kommentator, EA holte sich den öffentlich-rechtlichen Poschmann. Und was man bei Gremlin "True 3D" nennt, schaut dank "Virtual Stadium" bei Fifa '96 ganz ähnlich aus. Allerdings: Die Engine von Fifa '96 ist ein bißchen besser, die Spielfiguren sind einen Touch menschlicher. Ohne den großen Konkurrenten wäre ranSoccer sicher ein möglicher "Tip des Monats", so bleibt nur der Platz als zweiter Sieger.

Michael

Man darf sich von solchen Kleinigkeiten den Fußballgenuß aber nicht verderben lassen. Insgesamt gesehen bietet ranSoccer nämlich erfrischend spritzigen Fußball, der bis zu fünf Mitspieler (sogar im Netz) nächtelang fesseln kann. Nach den anderen ran-Flops (man denke an *ranTrainer*) merkt man diesem Spiel sofort an, wieviel Mühe man auf Konzeption und Design verwendet hat. Nicht nur die Rasen-Action allein, auch das Umfeld kam da nicht zu kurz: 44 Nationalmannschaften stehen zur Verfügung und treten wahlweise im Freundschaftsspiel, in der "Weltliga" oder im "Weltpokal" (K.O.-System) gegeneinander an. Für Fußball-Strategen wurde ebenfalls gesorgt, denn die Mannschaftsaufstellung wird durch acht verschiedene Charaktermerkmale jedes Spielers sehr variabel. Vielleicht dies noch: Kantige Spieler gehören ins Fernsehen, nicht auf den Monitor. Ohne sie wäre das Spiel gewiß "fortissimo". So jubeln wir bloß "ranissimo!". ❑

msu





Auch in VGA ist Bleifuß schnell, selbst mit vielen Streckendetails

Rennaction satt!

Liebevoll gezeichnete Objekte machen ein Rennen fast zur Ausflugsfahrt

Challenge

Mit Bleifuß wagt sich Virgin auf ein stark frequentiertes Terrain. Nirgendwo ist der Konkurrenzdruck zur Zeit so groß wie in diesem Genre. Von Microprose wird der neue Formula-1-Simulator erwartet. Papyrus bringt Indycar 2. Außerdem stehen noch zahlreiche Funny-Renner in der Planung namhafter Hersteller. Und wer sich Electronic Arts' The Need for Speed zu Gemüte geführt hat, weiß, daß die Meßlatte für Action-Renner verdammt hoch liegt. Also eine denkbar schlechte Zeit, selbst für ein gutes Game wie Bleifuß.

Marcus

Freunde von Rennspielen werden dieses Jahr schwer bedient. Alle Nase lang kommen Formel 1-, Indycar-, Nascar-, Cart- und undefinierte Sims rund um die vier Räder auf den Markt. Auch Virgin bringt seinen Beitrag dazu: BLEIFUSS.



Knackige Racer, heiße Strecken und hohes Tempo – das sind die Attribute, die einem spontan nach einer Session mit Bleifuß einfallen. Nein, hier wird nichts simuliert, diesen Anspruch überlassen die Programmierer anderen Leuten. Bei **Bleifuß**, das übrigens in England unter dem Titel "Screamer" läuft, geht es um Actionspaß auf der Piste.

Rasante Action in SVGA: Auf einem Pentium kein Problem



Zu Beginn stehen drei Strecken und sechs Fahrzeuge zur Verfügung. Sollte man alle Strecken im Championship-Modus auf einem Podestplatz beendet haben, gibt es nach und nach Zusatztracks. So kommt man auf sechs Strecken und einen versteckten Track. Zusätzlich kommt man noch an einen Superrenner heran, wenn man in wirklich allen Belangen bestens abschneidet.

Richtig Laune bringt das Spiel, wenn man die Chance auf einem Netzwerkzugriff hat, dann können nämlich bis zu acht Spieler gegeneinander antreten.

Als weitere Rennmodi stehen Slalom und Pylonen-Killer auf dem Plan. Im Slalomkurs müssen Tore aus zwei Verkehrsbaken durchfahren werden. Das Blöde daran ist, daß diese Tore meist weitab von der Ideallinie der Strecke liegen. Beim Pylonen-Killer müssen Reihen von Pylonen (das sind diese rot-weißen Hütchen) abgeholzt werden. Mehr als ein bißchen kurzweilige Abwechslung sind die beiden Sonderprüfungen aber nicht.

Der Spieler kann zwischen sechs Fahrzeugen wählen. Dabei gibt es Unterschiede in Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und im Grip auf der Straße.

Natürlich sind die Standardoptionen wie Schwierigkeitsgrad etc. Ehrensache und vollständig vorhanden. Optisch ist Bleifuß ein zweischneidiges Schwert. Einerseits bringt es auf einem 486/66 brauchbare Ergebnisse in Sachen Scrolling in der Low-Detail-Stufe, reicht aber nicht an ähnliche Verhältnisse bei anderen Racegames heran. Andererseits geht auf einem Pentium die Post in SVGA mit vielen Details so richtig ab. Dort zeigt sich das Game dann im Spitzenfeld. Spielbar ist es auf jeden Fall ab einem 486/66er.

In Sachen Sound besticht vor allem der Sprecher, der die aktuellen Aktionen aus dem Off treffend und variationsreich kommentiert. Und gerade bei den Variationen der Sprüche zeigen viele vergleichbare Games deutliche Schwächen. Leider ist der restliche Sound lediglich Hausmannskost. Quietschende Reifen, Motorgeräusche, Crashs etc. klingen irgendwie billig und lieblos. Das tut dem Spiel an sich aber keinen Abbruch. Und wer auf Racinggames steht, sollte einmal einen Blick auf dieses Programm werfen. Wie gesagt, Bleifuß ist keine Simulation, sondern reine Asphaltaction, die nur selten etwas mit der Realität zu tun hat. ❑

cus



SPIELFELD

MARKTPLATZ

BIETE HARDWARE

Verkaufe Amiga 1200 mit Maus, Joystick + 1 externes Laufwerk u. sehr vielen Spielen für DM 490,00 Tel.: 0375/528413

Verkaufe Amiga 2000, 1 MB RAM, Maus, Floppy 3.5" & 5.25", Tastatur, Joystick incl. Airbus A320, Simcity, SimLife, SimAnt. VHB 1100,00 o. Mon. Alexander Heuer, Tel.: 040/590988

BIETE SOFTWARE

su. dt. Anl. zu P. General auch Kopie z. 25 DM. Biete SimCity, F15 Strike Eagle Disk; sowie B. Steel 2 links 386 Wings o.G. CD's; verk. oder Tausche Tel. 04503/75423

—Verkaufe——Verkaufe——— !!! Diverse Software!!! —Kopierstationen für SNES & SMD— Tel.: 0172/5276591

——Verkaufe—-Verkaufe——— !!! Diverse Software!!! —Kopierstationen für SNES & SMD— Tel.: 0172/5276591

Verkaufe, Tausche Siege, Dogs of War, Ambush AT S. zus. 50,00 DM Pinball Fantasies, bi2 je 40,00 DM. Suche Mercenaries: The Rebellion. Ruft An! 03461/214358 Karsten

Achtung! Verkaufe Space Q. 5 für 15,00 DM, Battle Isle 2 für 20,00 DM, Bioforge für 50,00 DMund Tie Fighter + Defender o.t. Empire für 60,00 DM! Christoph Hofbauer, Tel. 08456/1588

Verk. ältere + neuere Spiele! Alle Spiele nagelneu und nicht gebraucht !!! Ruf an! Tel. 04181/8892

PC-Originale: Magic Carpet 2, Tie fighter, Battle Isle 3, Ascendancy, Simon 2, Fade to Black, etc. Liste gg. RP Telefon 030/3041503. Biete auch Hardware, suche C-64 Spiele!

TAUSCHE

Suche Tauschpartner für PC-Spiele! Krohn, Ahornweg 10, 99706 Sondershausen

VERSCHIEDENES

Legal mit PC Geld verdienen seriös und 100% legal, leichte Tätigk. Zuschrift mit DM 1,00 in Briefm. an M. Behne, Eickenscheidter-Fuhr. 83, 45139 Essen. (nur schriftlich)

Legal mit PC Geld verdienen seriös und 100% legal, leichte Tätigk. Zuschrift mit DM 1,00 in Briefm. an M. Behne, Eickenscheidter-Fuhr. 83, 45139 Essen. (nur schriftlich)

Legal mit PC Geld verdienen seriös und 100% legal, leichte Tätigk. Zuschrift mit DM 1,00 in Briefm. an M. Behne, Eickenscheidter-Fuhr. 83, 45139 Essen. (nur schriftlich)

Legal mit PC Geld verdienen seriös und 100% legal, leichte Tätigk. Zuschrift mit DM 1,00 in Briefm. an M. Behne, Eickenscheidter-Fuhr. 83, 45139 Essen. (nur schriftlich)

ASM zu verkaufen, Jahrgang 89-94, komplett, Jahrgang 88 Nr. 3/5/7/9/10/12, Jahrgang 87 Nr. 10/11 Tel. 08136/8595

ASM zu verkaufen, Jahrgang 89-94, komplett, Jahrgang 88 Nr. 3/5/7/9/10/12, Jahrgang 87 Nr. 10/11 Tel. 08136/8595

3D-Game im Eigenbau! C++-Programmierer (DOS) ges. für 3D-Adventure geg. Gewinnbeteiligung. Tel. (069) 7382045 oder CServe 100344,475

Wegen System Wechsel abzugeben: Tinte für HP500 Reihe: 3er Pack 60,00 DM, 2er Color Pack 50,00 DM, neu Tinte zum nachfüllen, je 2 Blau + Rot, Zus. 30 DM Tel. 040/4395630

Lösungen: M. Island 1+2, Kyrandia 1-3, Indy 3+4, Gobliins 1-3, Darkseed, Hexuma, Loom, Ultima 7+8; je 5,00 DM Thomas Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln (frank. Rückumschlag) G

STELLENMARKT

Legale Nebenverdienst mit PC und Drucker zu Hause. Infos gegen 2,00 DM RP bei Fajtovic Amel, Machtolsheimer Weg 9, 89150 Laichingen

50.000 DM in 8 Wochen! Legaler Nebenjob am PC. Einfaches Kopieren von Disketten. Gratisinfo gegen 2 DM Rückporto: Hämmerle, Ch., Mühlweg 4,86853 Gennach

Hoher-Heim-Nebenverdienst!!! bis 200 DM/TAG. Schreibtätigkeit vom Schreibtisch aus. Unterlagen gg. 1 DM Rückp. (Briefm.): Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

Inserentenverzeichnis

Acclaim 10/11, 23
Althoff 97
Attic 9
BMG 19, 29
CDV 2
Cross Computersystems 49
Data House 109
Direkt-Versand Hübner 33
Elsa 58
Fantasy 27
Game It! 25
Game Tek 83
Golden Game Versand 101
Guillemot 67
Jerry Green 109
JES 81
Jöllenbeck 51
Kühl 103
Marketing Film 63
Media Point 16/17
micro Robert Kolossa 109
Microprose 120/121
MicroVision 69
Multi Media Soft 45
NBG 13, 41
News Software 109
Okay Soft 97
Philips 21
Sacht 39
Soft & Sound 31
Software 2000 47
Sony Interactive Entertainment 128
Software Seemann 113
Software Tempel 85
SSV 109
Skymedia 71
Topware 127
Tronic-Verlag 50, 64, 65, 72, 89
Virgin Interactive Entertainment 15
Wial 87

Das Ende der Bootdiskette

Folge III

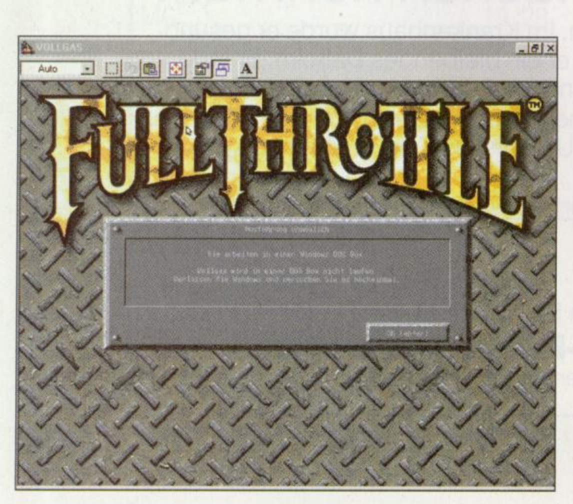
Microsoft Windows 95

Im dritten und letzten Teil unseres Windows-95-Artikels verraten wir Euch die letzten Geheimnisse der DOS-Spielekonfiguration unter Windows 95. Damit bekommt Ihr auch solche Games zum Laufen, die Euch sonst immer an den Rand einer Startdiskette getrieben haben.

Daß es trotz der vielen Wege auf die DOS-Kommandozeile eigentlich keinen Grund mehr gibt, ein Spiel von dort zu starten, haben wir in der letzten Folge unserer kleinen Windows-95-Seriegezeigt. In den meisten Fällen gelingt der Start auch direkt aus der Windows-Oberfläche heraus - und zwar ganz ohne magische Rituale: ein simpler Doppelklick mit der Maus, und die Sache läuft. Und wenn es in einigen Fällen mit der Windows-Einbindung doch nicht auf Anhieb funktioniert, dann warten zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten darauf, das Problem zu beseitigen.

Von Disketten-Junkies und Windows-Verweigerern

Jetzt könnte man einen Punkt machen und sich zufrieden zurücklehnen - gäbe es da nicht eine kleine Clique von Spielen, die sich auch mit Hilfe der vielfältigen Einstellungen nicht zur Kooperation mit Microsofts neuem Betriebssystem überreden lassen. Dabei handelt es sich fast ausnahmslos um solche Games, die auch zu DOS-Zeiten nur mit Hilfe einer Bootdiskette zum Laufen zu bringen waren, oder um ausgesprochene Windows-Verweigerer, die nach negativen Erfahrungen mit früheren Windows-Versionen jede Form der Zusammenarbeit kategorisch ver-



Wenn DOS-Anwendungen mit Meldungen wie dieser die Arbeit verweigern, hilft das Abschalten der Windows-Erkennung

Was bisher geschah ...

Folge 1: Wege zum DOS

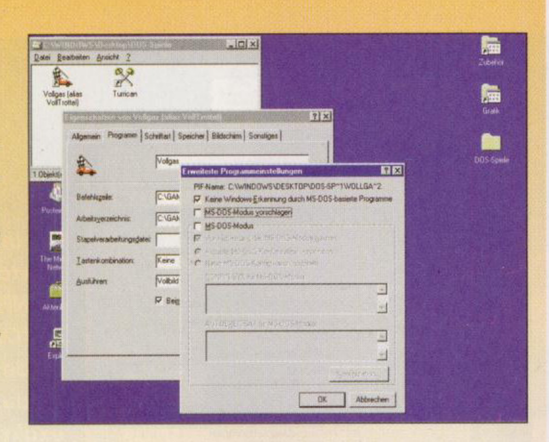
Wer das gute alte DOS verloren glaubt, bloß weil der Rechner gleich in die grafische Oberfläche von Windows 95 startet, der irrt. Mindestens drei Wege führen auf die Kommandozeile. Was die Lauffähigkeit von DOS-Spielen betrifft, gibt es je nach eingeschlagenem Weg deutliche Unterschiede:

- Die MS-DOS-Eingabeaufforderung – ein DOS-Fenster, das man aus Windows heraus öffnet – ist ein "virtueller" (per Software nachgebildeter) MS-DOS-Rechner, der sich insbesondere mit Spielen, die direkt auf die Rechnerhardware zugreifen, nicht immer verträgt.
- Für solche Problemfälle verfügt Windows 95 über eine neue Betriebsart, den MS-DOS-Modus. Dabei zieht sich Windows fast völlig aus dem Arbeitsspeicher zurück und hinterläßt den DOS-Programmen die volle Verfügungsgewalt über die Hardware. Manko dieser Lösung ist die auf Windows zugeschnittene Startkonfiguration, die weder EMS-Speicher noch einige notwendige Gerätetreiber zur Verfügung stellt.
- Wenn immerhin das funktionieren soll, was schon vor Windows 95 funktioniert hat, dann läßt sich der Rechner mit der ursprünglichen DOS-Konfiguration – und völlig ohne Windows-95-Beteiligung – booten. Dazu reicht es, kurz nach dem Start des Rechners die Taste <F4> zu drücken.

Folge 2: Startrampe Windows 95

War schon Windows 3.1 als Startrampe für DOS-Spiele recht gut geeignet, so gibt es mit Win 95 kaum noch einen Grund, der den Spielstart von der DOS-Ebene rechtfertigen könnte:

- In vielen Fällen genügt die Einrichtung eines grafischen Startsymbols in einem Desktop-Ordner, und das Spiel läßt sich ohne Probleme starten. Der Grund dafür: Windows 95 ist sehr viel sensibler geworden für die Anforderungen einer DOS-Anwendung und versteht es, Ressourcen dynamisch zu verwalten.
- Sollte ein Spiel nicht auf Anhieb zum Laufen zu bringen sein, dann gibt es eine Reihe von Einstellungsmöglichkeiten für Darstellungsmodi, Speicher- und Ressourcenverwaltung oder das Nachladen von Treibern.



Die Abschaltung der Windows-Erkennung ist Teil der erweiterten Eigenschaften für DOS-Programme

weigern. Doch auch für die Integration dieser letzten beiden Widerstandsnester hält das neue Windows verblüffend einfache Lösungen bereit. Der Zugang dazu ist jedoch ein wenig versteckt angebracht; Ihr findet ihn in den Tiefen des weit verzweigten *Eigenschaften*-Dialogs, den Windows für die Konfiguration von DOS-Programmen bereitstellt und dessen vielfältige Register und Einstellungsoptionen Ihr in der letzten Folge bereits weitgehend kennengelernt habt.

Problemvermeidung – wenn Windows, dann streiken

Wenn ein Spiel ausdrücklich die Zusammenarbeit mit Windows verweigert, dann gibt es dafür viele mögliche Gründe, die jedoch allesamt auf Erfahrungen mit früheren Windows-Versionen zurückzuführen sind. Da war es nämlich an der Tagesordnung, daß Zugriffsversuche auf von Windows verwaltete Geräte und Ressourcen zu Problemen führten.

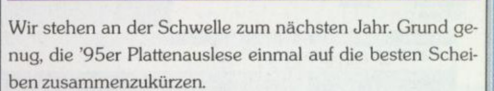
Das fragliche DOS-Programm ließ sich dann entweder überhaupt nicht oder nur mit eingeschränkter Funktionalität (ohne Sound beispielsweise) starten, oder es verursachte mysteriöse Rechnerabstürze, die zum Datenverlust in offenen Windows-Anwendungen führen konnten. In weniger dramatischen Fällen beeinträchtigte die Anwesenheit von Windows "nur" die Performance. Wie auch immer – um all diesen Problemen zu entgehen, schützten sich einige Hersteller mit Erkennungsroutinen, die den Start des Spiels bei aktivem Windows verhindern – wobei sie keinen Unterschied machen zwischen 3.x und Windows 95. Damit dessen weiterentwickelte DOS-Unterstützung nun nicht an einer veralteten Blockadetechnik scheitert, bietet es die Möglichkeit, die Windows-Erkennung schlicht und einfach abzuschalten.

Blockadebrecher – Abschalten der Windows-Erkennung

Doch vorher muß das fragliche DOS-Programm über ein grafisches Startsymbol in die Windows-Oberfläche integriert werden. Als neue Heimat bietet sich der Desktop-Ordner "DOS-Spiele" an, den Ihr in der letzten Folge angelegt habt.

Um ein neues Programmsymbol zu erzeugen, öffnet Ihr den Ordner zunächst mit einem Doppelklick. Dann klickt Ihr mit der rechten Maustaste auf den Ordner-Hintergrund und wählt die Menübefehlsfolge *Neu/Verknüpfung*. Soweit bekannt, gebt Ihr den Pfadnamen der Startdatei des Spiels in das Textfeld *Befehlszeile* ein oder sucht die Datei nach Anklicken der *Durchsuchen*-Schaltfläche. Auf den beiden folgenden Seiten des Dialogs, die Ihr mit Hilfe der *Weiter*-Schaltfläche erreicht, gebt Ihr den Namen der Verknüpfung an (der Text, der unter

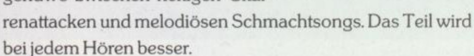
Die vorgestellten CDs wurden uns vom Malibu Plattenversand zur Verfügung gestellt



Wir stehen an der Schwelle zum nächsten Jahr. Grund genug, die '95er Plattenauslese einmal auf die besten Scheiben zusammenzukürzen.

Meine persönlichen Top-Ten des Jahres:

1: Monster Magnet: Dopes to Infinty *(AM Rec.)*
Der Überknaller aus der Gitarren-Fraktion und meine Scheibe des Jahres. Ohne Witz: Das Teil lief mehr als 200mal bei mir durch und hat nichts von seinem Reiz verloren. Ein Gesamtkunstwerk irgendwo zwischen heftigen Gitarrenattacken und melodiösen Schmachtsongs. Das Teil wird bei jedem Hören besser.



2: Earthling: Radar *(Chrysalis)*
Aus der Trip-Hop-Ecke marschierte Earthling steil nach oben. Coole Sounds zum locker leichten Mitswingen. Wer auf sanfte Töne in Richtung Hip Hop steht, sollte diese Scheibe suchen.



3: Urge Overkill: Exit the Dragon *(Geffen Rec.)*
Die Schmacht-Nummer. Angesiedelt zwischen progressivem Underground und Glam-Rock, zaubert das Trio aus Chicago nie gehörte Melodien und Riffs. Melodiöser Rock für eine kuschelige Zweisamkeit.

4: Friday: Soundtrack *(Virgin Rec.)*
Der Soundtrack zum gleichnamigen Film ist ein astreiner Mix aus dem Hip-Hop-Lager, Ice Cube, Dr. Dre etc. Leider sind zwei Hänger (Dancefloor) drauf, aber ansonsten ist's eine dufte Partyscheibe.

5: Motörhead: Sacrifice *(SPV Rec.)*
Großvater Lemmy besann sich bei seinem 20. Album auf die Roots des harten Rock'n' Roll. Im Stil von Ace of Spades knallen die Songs aus den Speakern und waren der Grund für einen gefetzten Hochtöner meiner Anlage.



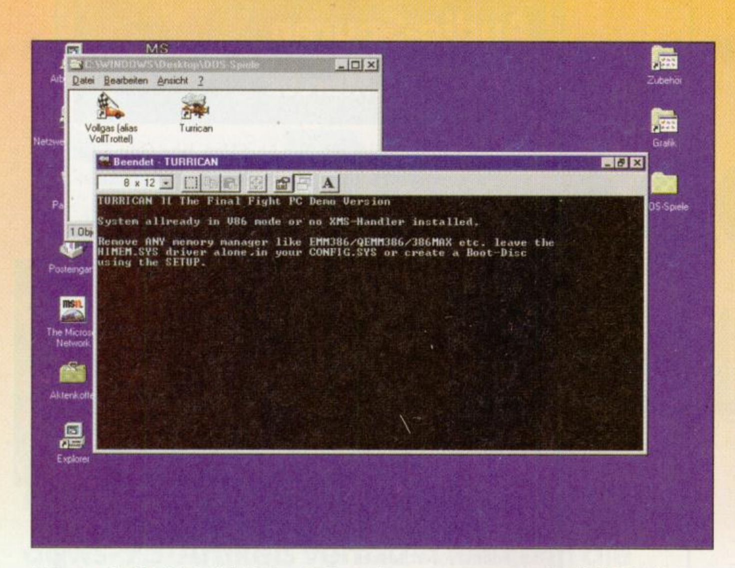
6: John Lee Hooker: Chill Out *(Virgin)*
Der Altmeister des Blues bringt Qualität auf den Tisch des Hauses. Niemand bekommt das Uhuhuhhuuuh so gut hin wie er.

7: Pink Floyd: Pulse *(EMI)*
Von der Fachpresse verrissen, von mir gelobt. Eine tolle Doppel-Live-CD mit ungewöhnlicher Aufmachung und in Superqualität. Viele Klassiker von "Wish you were here" und "The Wall".

8: Paradise Lost: Draconian Times *(Music for Nations Rec.)*
Tolle Metal-Scheibe mit melancholischen Einlagen. Hart und weich zugleich. Ein Dauerbrenner im CD-Player.

9: P. J. Harvey: To bring you my Love *(Island Rec.)*
Minimalmusik mit Dancefloor-Touch. Polly Jean Harvey kann zwar nicht besonders singen, hat aber eine leicht verluderte Voice, die durch und durch geht.

10: Krupps: Odyssee of the Mind *(Music for Nations Rec.)*
Die deutschen Elektronik-Metaller plündern Stilrichtungen wie andere Klamottengeschäfte zum Winterschlußverkauf. Alles ist dabei. Ein knallharter Techno-Metal-Gruft-Beat zum Ausflippen.



Wenn ein DOS-Spiel sich mit Speichermanagern wie EMM386 oder anderen "lebenswichtigen" Treibern nicht verträgt, könnt Ihr ihm eine individuelle Startkonfiguration für den MS-DOS-Modus verordnen



Der Inhalt der Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT für den MS-DOS-Modus läßt sich exakt auf die Belange des DOS-Spiels abstimmen

dem Icon erscheint) und ordnet ihr ein grafisches Startsymbol zu.

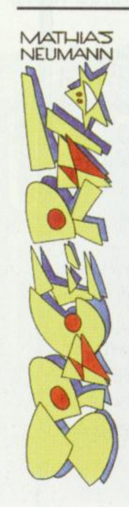
Sobald das Startsymbol im Desktop-Ordner erscheint, klickt Ihr mit der rechten Maustaste darauf und wählt den Menübefehl *Eigenschaften*. Dann holt Ihr die Registerkarte *Programm* durch Anklicken in den Vordergrund und wählt die Schaltfläche *Erweitert*. Nach Aktivierung des Kontrollkästchens *Keine Windows-Erkennung durch MS-DOS-basierte Programme* sollte die Windows-Verweigerung ein Ende haben.

Neben der Windows-Erkennung sind es insbesondere exotische Startkonfigurationen, die DOS-Spiele zu hartnäckigen Windows-Gegnern machen. Da gibt es Spiele, die partout 620 KB Platz im konventionellen Arbeitsspeicher beanspruchen, was das Laden von Treibern erschwert oder in einigen Fällen gar unmöglich macht. Andere Spiele vertragen sich nicht mit bestimmten Treibern oder residenten Programmen, die für den normalen Betrieb (das Management des Erweiterungsspeichers etwa) unerläßlich sind. Die in allen Fällen anzutreffende Unvereinbarkeit mit der aktuellen Startkonfiguration wird in der Regel durch den Einsatz von Bootdisketten gelöst. Windows 95 schiebt das Startmedium aus der Computer-Steinzeit endgültig aufs Altenteil. Jedes DOS-Programm bekommt nun seine ganz individuelle Startkonfiguration und läßt sich dennoch direkt aus der Windows-Oberfläche heraus aufrufen.

Und das funktioniert vom Prinzip her folgendermaßen: Bei einem Doppelklick auf das Startsymbol des DOS-Programms beendet sich Windows 95 vorübergehend, bootet den Rechner (im MS-DOS-Modus) mit der modifizierten Startkonfiguration und führt das Programm unverzüglich aus. Nach dem Beenden des Programms stellt Windows die ursprüngliche (eigene) Startkonfiguration wieder her und startet sich und den Rechner aufs neue. Der Anwender findet den Windows-Desktop exakt so wieder, wie er ihn vor seinem Ausflug in die DOS-Gefilde verlassen hat. Nicht schlecht, oder?

Festlegung der MS-DOS-Konfiguration

Bevor Ihr jedoch eine individuelle Startkonfiguration für eines Eurer Problemspiele festlegen könnt, müßt Ihr es zunächst wieder in die Windows-Oberfläche integrieren. Dazu legt Ihr – wie hinlänglich bekannt – in einem Desktop-Ordner Eurer Wahl eine neue Verknüpfung an. Anschließend klickt Ihr mit der rechten Maustaste auf das Symbol der Verknüpfung, wählt den Menübefehl *Eigenschaften* und im gleichnamigen Dialog wieder die Registerseite *Pro-*







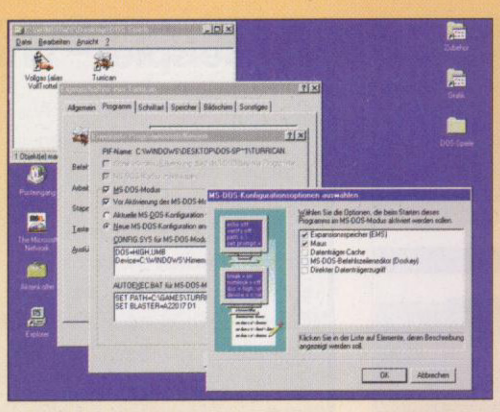


gramm. Nach dem Anklicken der Schaltfläche *Erweitert* erscheint das schon vom Abschalten der Windows-Erkennung her bekannte Dialogfeld.

Diesmal aktiviert Ihr jedoch das Kontrollkästchen *MS-DOS-Modus.* Das gleich darunter angebrachte Kontrollkästchen *Vor Aktivierung des MS-DOS-Modus warnen* bedeutet nicht etwa, daß hier verbotene Dinge im Gange wären. Es sorgt nur dafür, daß der Anwender vor dem Herunterfahren in den MS-DOS-Modus mit einer entsprechenden Meldung darauf aufmerksam gemacht wird. Er erhält damit Gelegenheit, eventuell noch offene Windows-Anwendungen zu schließen und Arbeitsergebnisse abzuspeichern. Das Kontrollkästchen sollte daher in jedem Fall aktiviert bleiben.

Baukasten für Startdateien

Klickt jetzt auf das Optionsfeld *Neue MS-DOS-Konfiguration angeben.* Windows schaltet daraufhin zwei Listenfelder frei, die Standardeinträge für die Neugestaltung der Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT enthalten. Der Inhalt der beiden Listenfelder kann nach Anklicken mit der linken Maustaste bearbeitet werden, vorhandene Befehlszeilen können dabei gelöscht, eigene hinzugefügt werden.



Bequemer geht´s nimmer – Mit dem Konfigurationseditor lassen sich Standardeinträge in den Startdateien ganz simpel ein- und ausschalten

Sehr viel komfortabler als die Bearbeitung von Hand ist der Umgang mit dem Konfigurationseditor, mit dem sich wichtige Standardeinstellungen mit einem simplen Mausklick ein- und ausschalten lassen. Mit einem Mausklick auf die Schaltfläche *Konfiguration* holt Ihr den Konfigurationseditor auf den Bildschirm. Laßt Euch von der Warnung, daß die Startdateien durch die neu gewählte Konfiguration ersetzt werden, nicht verwirren (darum geht es uns ja schließlich) und bestätigt das Dialogfeld mit *Ja.*

Welche Einstellungen sich im Einzelfall über den Konfigurationseditor vornehmen lassen, hängt anscheinend von der konkreten Startkonfiguration des Rechners in "Vor-Windows-Zeiten" ab. Da wir die folgenden Optionen auf mehreren Rechnern vorgefunden haben, scheinen sie zum Standardrepertoire des Konfigurationseditors zu gehören:

Expansionsspeicher (EMS): Lädt den Speichermanager EMM386, der den Erweiterungsspeicher oberhalb von 1 MB als EMS-Speicher zur Verfügung stellen kann. Außerdem wird EMM386 benötigt, wenn der konventionelle Arbeitsspeicher (0 bis 640 KB) durch Hochladen von Treibern und residenten Programmen entlastet werden soll.

Maus: Aktiviert die für viele Spiele unverzichtbare Mausunterstützung auf der DOS-Ebene, die Windows bei seiner Installation standardmäßig abschaltet

Datenträger-Cache: Lädt SmartDrv zur Beschleunigung von Datenträgerzugriffen. Auf Spiele, die von CD-ROM gestartet werden, wirkt sich der Cache jedoch häufig bremsend aus.

MS-DOS-Befehlszeileneditor (Doskey): Für den schnellen Zugriff auf zuvor eingegebene Kommandozeilenbefehle. Für Spiele ohne Bedeutung.

Direkter Datenträgerzugriff: Erlaubt Programmen wie Festplattenoptimierern etc. das direkte Modifizieren der Datenstruktur eines Datenträgers. Für

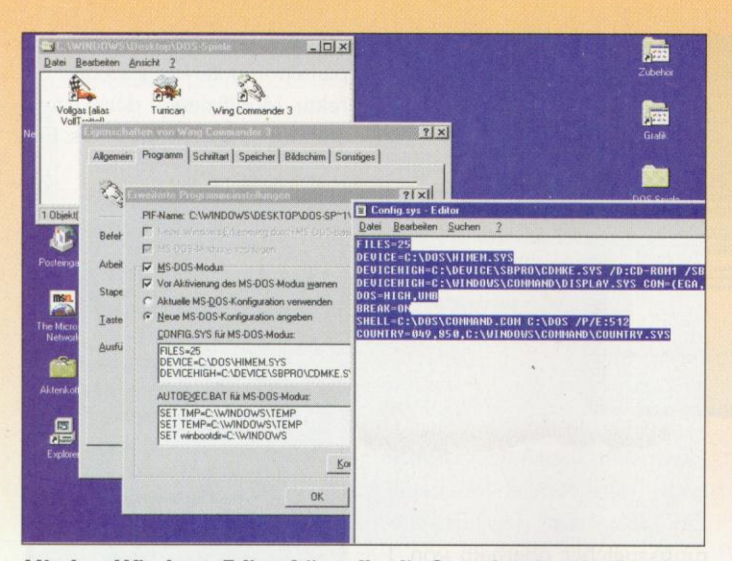
Jahresabo zu verschenken

Spiel- und Simulationsprogramme gehören mit Sicherheit zu den PC-Anwendungen, die höchste Anforderungen an die Rechner-Hardware und ihre Konfiguration stellen. Deshalb habt auch Ihr bestimmt schon technische Probleme gehabt, die sich jedoch nach mehr oder weniger intensivem Nachdenken lösen ließen. Unser Angebot: Laßt auch andere Leser von Eurem Know-how profitieren, und schickt Eure Praxistips an folgende Adresse:



Redaktion
PC Spiel
Stichwort "Werkstatt-Tips"
Bremer Str. 10a
D-37269 Eschwege

Die besten Tips veröffentlichen wir an dieser Stelle. Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat ein Jahresabo der PC Spiel.



Mit dem Windows-Editor könnt Ihr die Startdateien der Bootdiskette "ausspionieren" und ihre Inhalte über die Zwischenablage in das Dialogfeld Erweiterte Programmeinstellungen übernehmen

Spiele ohne Belang, außerdem gefährlich, daher weglassen.

Vorbild Bootdiskette

Unerheblich, ob Ihr die Startkonfiguration Eures Spiels nun durch manuelle Änderungen an den Startdateien oder mit Hilfe des Konfigurationseditors vornehmt: Ihr müßt wissen, was Ihr tut, und Euch über den geforderten Inhalt von CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT absolut im klaren sein. Hinweise oder gar Beispiele für die konkrete Ausgestaltung findet Ihr vermutlich im Handbuch des jeweiligen Spiels.

Falls nicht, dann könnt Ihr Euch auch den Inhalt der Startdateien auf der Bootdiskette anzeigen lassen. Ein geeignetes Werkzeug dafür ist der *Editor*, den Ihr im Windows-Startmenü unter *Programme/Zubehör* findet. Legt die jeweilige Bootdiskette in das Diskettenlaufwerk ein, startet das Programm, und öffnet damit nacheinander die Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT auf Laufwerk A: (bevor die Dateien im *Öffnen*-Dialog sichtbar werden, müßt Ihr zunächst das Diskettenlaufwerk A: im Feld *Suchen-in* auswählen und den Dateityp auf "Alle Dateien (*.*)" umstellen).

Mit Hilfe des Druckers könnt Ihr Euch den Dateiinhalt auch ausdrucken lassen. Ganz Bequeme kopieren den markierten Dateiinhalt mit <Strg-C> in die Windows-Zwischenablage und fügen ihn mit <Strg-V> in das entsprechende Textfeld des Dialogs *Erweiterte Programmeinstellungen* ein. Alle vorhandenen Befehlszeilen solltet Ihr jedoch zuvor gelöscht haben. ❑

rn

WC3

Diese Anwendung ist für den MS-DOS-Modus konfiguriert und kann nur als Einzelanwendung ausgeführt werden. Wenn Sie den Vorgang fortsetzen, werden alle anderen Anwendungen beendet.

Möchten Sie den Vorgang fortsetzen?

Ja | Nein

Da Windows vor der Ausführung eines Programms im MS-DOS-Modus vorübergehend beendet wird, warnt dieses Dialogfeld vor möglichem Datenverlust in noch offenen Anwendungen

Ein Beispiel – Wing Commander III

Um unsere theoretischen Ausführungen ein wenig anschaulicher zu machen, werden wir Euch am Beispiel von Wing Commander III die Erstellung einer individuellen Startkonfiguration demonstrieren. Der Wing Commander gehört zwar zu den eher "gutwilligen" Spielen, die mit nahezu jeder Speicherkonfiguration und den meisten Standardtreibern klarkommen und sich deshalb fast immer ohne besondere Einstellungen aus Windows heraus starten lassen. Der Wing Commander ist aber zugleich auch ein Beispiel für hardwaretechnisch extrem anspruchsvolle Spiele, die jedes Quentchen Rechnerleistung benötigen und von einem im Hintergrund aktiven Windows spürbar gebremst werden. Die Ausführung im Windows-freien MS-DOS-Modus macht also Sinn.

Vorbereitungen:

– Erstellt eine neue Verknüpfung in einem Desktop-Ordner Eurer Wahl. Als Befehlszeile müßt Ihr den Buchstaben Eures CD-ROM-Laufwerks, einen Backslash ("\") und den Namen der Programmdatei (WC3.EXE) angeben. Falls Euer CD-ROM-Laufwerk F: heißt, lautet die vollständige Befehlszeile:
f:\wc3.exe

– Öffnet den *Eigenschaften*-Dialog nach Anklicken des Startsymbols mit der rechten Maustaste. Wählt die Registerkarte *Programm* und darin die Schaltfläche *Erweitert*. Aktiviert das Kontrollkästchen *MS-DOS-Modus* und das Optionsfeld *Neue MS-DOS-Konfiguration angeben*.

Bearbeitung von CONFIG.SYS

– Setzt die Schreibmarke mit einem Mausklick an den Anfang des Listenfelds *CONFIG.SYS für MS-DOS-Modus*. Markiert dessen gesamten Inhalt mit der Tastenkombination <Umschalt-Strg-Ende> und löscht ihn mit <Entf>.

– Fügt eine Aufrufzeile für den Speichermanager HIMEM.SYS ein, der sich standardmäßig im Windows-Verzeichnis befindet. Falls Euer Windows-Verzeichnis auf Laufwerk C: liegt, lautet die Befehlszeile:
device=c:\windows\himem.sys

– Fügt eine Zeile für den Aufruf des CD-ROM-Treibers ein. Falls Ihr ein Matsushita/Panasonic-Laufwerk besitzt, dessen Treiber CDMKE.SYS im Verzeichnis C:\DOS zu finden ist, lautet die Befehlszeile:
device=c:\dos\cdmke.sys

– Wing Commander III muß für den flüssigen Betrieb mehr als die DOS-üblichen zehn Dateien geöffnet halten. Setzt daher den Wert mit Hilfe der Befehlszeile
files=25
auf 25 Dateien hoch.

Bearbeitung von AUTOEXEC.BAT

– Setzt die Schreibmarke mit einem Mausklick an den Anfang des Listenfelds AUTOEXEC.BAT *für MS-DOS-Modus*. Markiert dessen gesamten Inhalt mit der Tastenkombination <Umschalt-Strg-Ende> und löscht ihn mit <Entf>.

– Sofern Ihr eine SoundBlaster-kompatible Soundkarte verwendet, müßt Ihr eine Umgebungsvariable für die aktuellen Hardware-Einstellungen einrichten. Falls Eure Soundkarte die Ein-/Ausgabeadresse 220, IRQ 7 und DMA 1 verwendet, lautet die Befehlszeile:
set blaster=A220 I7 D1

– Um das CD-ROM-Laufwerk ansprechen zu können, müssen neben dem Treiber auch die CD-Extensions MSCDEX.EXE geladen werden. Das Beispiel:
c:\dos\mscdex.exe
geht davon aus, daß MSCDEX.EXE im Verzeichnis C:\DOS zu finden ist.

– Wenn Ihr die Maus im Wing Commander verwenden wollt, müßt Ihr noch den Maustreiber laden. Falls Ihr eine Microsoft-kompatible Maus besitzt, deren Treiber MOUSE.COM im Verzeichnis C:\DOS zu finden ist, lautet die Zeile:
c:\dos\mouse.com

Cheaten, aber richtig (4)

Ein kleiner Umzug rückt den vierten Teil der Beitragsreihe über legale Computerspielmogeleien in die Rubrik "Werkstatt". Sonst ändert sich nichts, denn wieder gibt es eine Menge erstklassiger Praxistips.

Von Ingame-Cheatern war in den letzten Teilen des Cheat-Kurses die Rede. Sie ermöglichen es, ein laufendes Spiel anzuhalten, den Speicher zu untersuchen und zu modifizieren. Die generelle Problematik bei diesen Tools liegt darin, daß moderne 32-Bit-Spiele bezüglich Speicher ziemlich ungnädig sind und sich nicht einfach anhalten lassen. Mit den vorgestellten Tools, Game Wizard und Action Replay läßt sich das zwar realisieren, sie haben jedoch einen festen Funktionsumfang, über den hinaus keine Eigeninitiative möglich ist.

Für den berüchtigten "Hakker-Gedankenblitz" benötigt man jedoch ein wenig Spielraum, denn je mehr man über das jeweilige Spiel herausfindet, desto umfangreicher kann man seine Cheats ausführen. Es gibt aber seit geraumer Zeit ein Tool am Markt, mit dem man fast uneingeschränkten Zugriff auf das System hat, während die hartnäckigsten DOS4GW-Extender laufen. Die Rede ist von Windows 95, dem meistdiskutierten Betriebssystem der Welt.

Bill's Big Buster

Wenn es um Win 95 geht, ist jeder ein Kritiker. Kaum eine Zeitung konnte sich einen Bericht über Microsofts neuesten Sproß verkneifen: seitenweise Listen darüber, welche Programme nicht mehr richtig laufen. Was die Welt jedoch übersehen hat, ist ein Hinweis darauf, was alles funktioniert.

Gerade bei DOS-Spielen läuft das Betriebssystem paradoxerweise unproblematisch. Wenn ein Programm vorher Memory-Probleme hatte oder die Soundkarte nicht erkannte, kann es sein, daß es unter Win 95 auf Mausklick läuft. Das gilt besonders für Programme mit DOS-Extender.



Was schwimmt denn da im Wasser?

In Command & Conquer einen Ingame-Cheat realisieren? Kein Problem: Spiel durch Anklicken starten; wenn der Geldpegel kurz vor Minimum steht, abspeichern, <Alt+Tab> drücken, und man landet im Explorer. Von hier aus kann man einfach SGA, XE oder einen anderen Hexeditor aufrufen, den Geldwert suchen und ändern. Dann drückt man wieder <Alt+Tab>, und das soeben gespeicherte Spiel wird wieder geladen. Einfacher und komfortabler läßt sich das kaum realisieren. Ob Bill das so gewollt hat?

Stop'n'Go

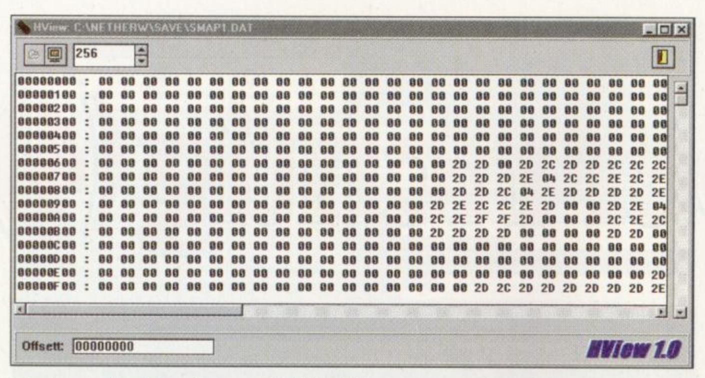
Aber nicht nur beim Verändern einzelner Werte in Savegames ist die Windows-Präsenz im Hintergrund schätzenswert. Der einfache Weg über einen Hexeditor erscheint zwar zunächst als echter Vorteil gegenüber den gängigen DOS-Methoden, aber das liegt nur daran, daß man noch an die DOS-üblichen Beschränkungen gewohnt ist. Da man im Bedarfsfall auf beliebig viele, voll funktionsfähige DOSse zugreifen kann, ohne dabei Speichermangel zu erleiden oder den Bildschirm zu verlieren, gibt es natürlich auch ganz andere Komfortabilitätsgrade beim Cheaten.

Wer Borlands Delphi, Visual Basic oder ein anderes Entwicklungssystem installiert hat und nur ein wenig damit umgehen kann, der baut den C&C-Cheat noch aus. Mit wenigen Zeilen läßt sich ein Cheatprogramm realisieren, mit dem sich gleich mehrere Werte in völlig unterschiedlichen Savegames patchen lassen. Dann versieht man das ganze der Bedienbarkeit halber mit praktischen Schiebereglern – unter DOS wäre das ein kaum zu realisierender Programmieraufwand.

Da man die Grafikfähigkeit nicht verliert, sind auch Arten von Cheats möglich, an die man vorher im Traum nicht ge-

All together now

Die Bedienung von MCIIED ist denkbar einfach. Man startet MCII, drückt <P> für Pause, speichert ab, verzweigt mit <Alt+Tab> in den Explorer und startet MCIIED. Nach dem Auswählen der gewünschten Karte lädt man diese mit <Display Map> aus SMAP1.DAT, und wenn die Bitmap angezeigt wird, ruft man durch Klick auf die Karte den Rastereditor auf. Sind alle Werte geändert, wird das Savegame mit <Update> gepatcht, dann geht's mit <Alt+Tab> zurück ins Spiel, von wo aus man die modifizierte Karte wieder laden kann. Wie gesagt, das ganze ist noch im Beta-Stadium und läuft noch sehr langsam. Aber mit Eurer Hilfe werden wir schon was Anständiges daraus basteln.



Ordnung im Hexdump mit HVIEW

dacht hätte. Typisches Beispiel für einen außergewöhnlichen Cheat ist zum Beispiel Magic Carpet II.

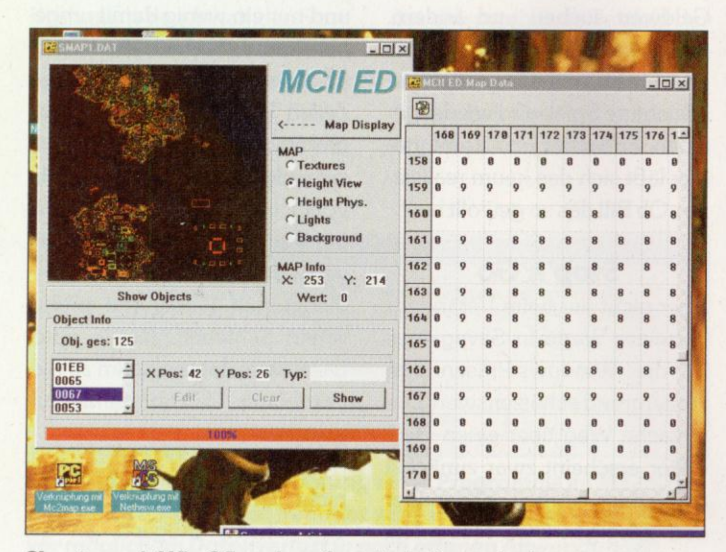
Auf der Suche nach Cheat-Möglichkeiten stößt man irgendwann auf das Verzeichnis NETHERW\SAVE, in dem die Savegames abgelegt werden. MCII kennt zwei verschiedene Arten von Savegames. Da sind zum einen die "offiziellen" Savegames, die man nach jedem bestandenen Level abspeichern kann und die ziemlich langweilig sind, weil sie nur die Werte des eigenen Magiers enthalten.

Es gibt jedoch auch temporäre Savegames, wenn man direkt in einem Level abspeichert. Diese Savegames existieren nur, wenn das Spiel läuft, und können nur eingelesen werden, wenn man vorher einmal abgespeichert hat. Im Gegensatz zu den "offiziellen" enthalten diese Savegames in drei Dateien einfach alles, was es über MCII zu wissen gibt. Das reicht von Objektdaten über alle Magierwerte bis hin zum aktuellen Level-Layout.

An sich nützt es wenig, diese Savegames zu analysieren und zu verändern. Da sie beim Verlassen des Games gelöscht werden, sind alle Änderungen hinfällig. Unter Windows 95 kann man das laufende Spiel aber anhalten und dann beliebig Dateien hin- und herkopieren. Da müßte es doch möglich sein, einen Level mit persönlichem Touch zu basteln.

Los Gates

MCII speichert insgesamt drei Dateien in einem temporären Savegame ab. Damit potentielle Hacker ein leichtes Spiel haben, sind sie sehr aufgeräumt und mit einem Namen versehen, der ahnen läßt, was sich darin findet. Die drei Dateien heißen SLEV1.DAT, SMAP1.DAT und SVER1.DAT. In der ersten Datei befinden sich die Objektdaten, in der zweiten die aktuellen Karten und in der letzten ein paar programminterne Daten. Obwohl die Savegames zusammen fast 700 KB groß sind (eigentlich ein unhackbarer Wert), ist das ganze aufgrund seiner vorbildlichen Ordnung einen Versuch wert.



Cheaten mit Win 95, so komfortabel wie noch nie

Um z. B. ein persönliches Grafitto auf die Levelkarte zu kleben, ist zunächst die Datei mit den Kartendaten interessant. Man sieht sich diese Datei mit einem Hexeditor an. Dabei kann man schnell herausfinden, in welchem Format die Karten gespeichert sind. Von vornherein sollte man mit Raster-Bitmap-Daten rechnen, die diesen Zweck erfüllen. Deshalb ist zunächst die Frage wichtig, ab welcher Dateiposition die eigentlichen Leveldaten beginnen.

Gerade bei Grafikformaten gibt es so viele Möglichkeiten, wie es Computer gibt. Trotzdem lassen sich generelle Erkennungsmerkmale für solche Daten festlegen. Da ist zunächst die "Header-oder-nicht"-Frage. Ein Header ist ein festgelegter Byteblock am Anfang einer Grafikdatei, in dem generelle Informationen über die gespeicherte Bitmap stehen. In einem solchen Header befinden sich z. B. Paletteninformationen, Angaben über die Größe der Bitmap, Komprimierungsdaten und alles, was wichtig sein könnte.

Da die ersten Bytes von SMAP allesamt Nullen sind, kann man davon ausgehen, daß es keinen Header gibt. Die Daten werden also im RAW-Format so abgelegt, wie sie auch im Speicher stehen. Nun muß man sich darüber klarwerden, welche Daten überhaupt gespeichert werden.

Beim Blättern mit dem Hexeditor fällt auf, daß immer wieder große Blöcke von Nullen kommen, die von kleineren, anscheinend wahllosen Bytefolgen unterbrochen sind. Wenn man jetzt mit <Alt+Tab> wieder zurück nach MCII schaltet, sieht man, daß die Levelkarte größtenteils aus Wasserflächen besteht. Der einfache Schluß: Wahrscheinlich repräsentiert jede Null im Savegame einen Punkt mit der Höhe Null bzw. den Meeresspiegel.

Um diese Theorie zu verifizieren, wird das erste Byte von SMAP testweise verändert. Man trägt einfach einen Zufallswert, z. B. 2, ein. Jetzt kann man nach MCII zurückschalten, das soeben gespeicherte Spiel laden und sehen, was sich verändert hat. Man schlägt auf diese Weise gleich zwei Fliegen mit einer Klappe: Zum einen erfährt man, ob das Spiel ein verändertes Savegame kategorisch ablehnt (also irgendwo eine Checksumme hat) und damit jeder weitere Hackversuch sinnlos ist. Zum anderen kann man, sofern das Savegame problemlos geladen wird, so lange im Level herumfliegen, bis man eine Veränderung findet. So erkennt man, was der Patch bewirkt hat.

Um es gleich vorwegzunehmen: MCII überprüft keine Checksumme, und nach dem Patch findet man südwestlich von der Startposition ein Stück Feldweg, der im Gegensatz zu allen anderen Feldwegen auf der Wellenbewegung mitten im Meer dümpelt. Volltreffer!

Learning by Doing

Obwohl damit die Theorie, daß die Werte im Savegame Höhendaten darstellen, durch das physikalisch unmögliche Dümpeln des Feldwegs widerlegt wurde, hat man etwas Wichtiges herausgefunden. Die Werte repräsentieren eine Textur, die auf die Landschaftsdaten gelegt wird. Außerdem kann man schon jetzt sagen, daß Textur Nummer 2 ein Stück Feldweg ist und Wasser-

flächen mit Textur 0 überzogen werden. Da einbytige Werte verwendet werden, gibt es bis zu 255 verschiedene Texturen.

Als nächstes gilt es herauszufinden, wie groß eine Levelkarte ist. Dabei hilft HVIEW, ein spezieller Hexviewer, mit dem sich die Dartstellungsbreite des Hexdumps variieren läßt. Das ist der Clou dieses Werkzeugs. (HVIEW befindet sich in einer Betaversion auf der Heft-CD, hat allerdings noch einen sehr eingeschränkten Funktionsumfang und eine Menge Bugs. Im Laufe der Cheat-Serie werden wir das Tool jedoch noch ausbauen.)

Mit dem Eingabefeld am oberen Fensterrand kann man Rasterdaten gezielt auf die Spur kommen. Nach dem Aufruf von HVIEW und dem Öffnen der SMAP1.DAT präsentiert sich das Ausgabefenster mit einer Spaltenbreite von 16 Zeichen (Bytes). Durch Eingabe von anderen Werten kann man die Anzahl der in einer Zeile darzustellenden Bytes verändern. Programmierer arbeiten gerne mit Werten, die sich durch 8, 16 oder 32 teilen lassen. Solche Werte genießen also Vorrang.

Wenn man sich die Kartendarstellung von MCII ansieht, kann man einfach einen Näherungswert festlegen. Ein MCII-Bildschirm ist 320 x 200 Pixel groß, und die Levelkarte braucht ungefähr 2/3 des Bildschirms. Der Wert, der einem sofort durch den Kopf schießt, ist 255, denn so viele Pixel lassen sich gerade mit einem Byte adressieren.

Search & Display

Nun muß man noch bedenken, daß Rasterfelder im allgemeinen nicht bei 0, sondern bei 1 beginnen, für den gesuchten Wert also auch 256 in Frage käme. Und wenn man diesen Wert in HVIEW einträgt, ordnet sich das zerrissene Hexdump in eine klar lesbare Rasterstruktur. Noch ein Volltreffer!

Noch mal zusammengefaßt. Die Levelkarte mit den Texturdaten beginnt in der Datei SMAP1.DAT an Position 0. Jedes Byte präsentiert eine Textureigenschaft im Bereich 0 bis 255. Die eigentliche Levelkarte ist 256 Bytes breit und ebenso hoch, wie wir mit HVIEW durch Scrollen herausfinden.

Direkt an die erste Levelkarte schließt eine weitere Bitmapstruktur mit gleichen Daten an. Insgesamt finden sich mit HVIEW (ohne daß weitere Parameter eingegeben werden) sogar fünf solche Strukturen. Alle benötigen hexadezimal $10.000 Bytes. Karte 2 beginnt also an Dateiposition $10.000, Karte 3 an Position $20.000 und so weiter.

Insgesamt fallen da eine ganze Menge Daten an, zu viele, um mit einem Hexeditor noch sinnvoll arbeiten zu können. Mit einer Windows-Entwicklungsumgebung (z. B. Delphi oder Visual Basic) wird ein kleiner Viewer geschrieben, der die Bytes einliest und auf eine Zeichenfläche mit der Größe 256 x 256 "malt". Dabei soll der Wert der einzelnen Bytes durch Farbinformation unterschieden werden. (Das Ergebnis einer solchen Arbeit, MCIIED.EXE, findet sich auf der Heft-CD.) Mit diesem Programm kann man sich auf die Suche machen und herausfinden, wofür die einzelnen Karten gut sind und was in den verbleibenden Bytes gespeichert wird.

Über die Funktion der Karten kann man zunächst nur Mutmaßungen anstellen. Sicher ist Karte 5 sofort als Hintergrund zu identifizieren. Die anderen Karten erfordern dagegen noch ein wenig klassisches Hacken: Man schreibt Werte in das Savegame und sieht nach, was sich im Spiel verändert. Nach einigen Versuchen kommt man zu folgendem vorläufigen Ergebnis:

Karte 1 enthält die Texturdaten,
Karte 2 enthält Höhendaten,
Karte 3 enthält Lichtverhältnisse,
Karte 4 enthält Höhendaten,
Karte 5 enthält den Hintergrund.

Diese Vermutungen sind noch nicht zwingend richtig, und vor allem das doppelte Vorkommen von Höhendaten verwirrt ein wenig. Vielleicht braucht man den zweiten Satz Höhendaten in den Höhlenlevels?

(Damit Ihr selbst herausfinden könnt, wofür die Karten im allgemeinen gut sind, haben wir die Betaversion von MCIIED ebenfalls auf die Heft-CD gepackt. Alle interessierten Leser sind aufgefordert, ordentlich damit herumzuspielen, alle gefundenen Werte für Texturen oder die Verwendung der Karten aufzuschreiben und an den Verlag zu schicken. Gemeinsam hackt sich so ein Projekt einfach besser.)

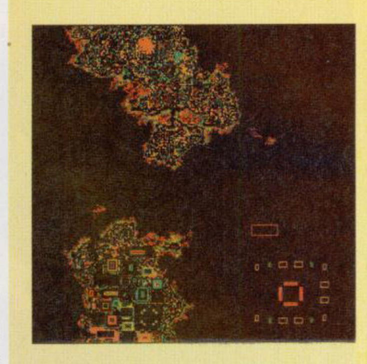
Die letzte Karte von SMAP1 ist mit Vorsicht zu genießen. Wahllose Änderungen führen einfach nur zum Absturz des Spiels. Hier befinden sich die Daten der Objekte auf der Karte. Dazu verwendet MCII jedoch einen "Word"-Wert, der zwei Bytes lang ist. Mit <Show Objects> läßt sich diese Objektliste ebenfalls auslesen und die Position auf der Karte anzeigen. Es ist sehr wahrscheinlich, daß der angegebene Wert ein Zeiger auf eine Position in SLEV1.DAT ist.

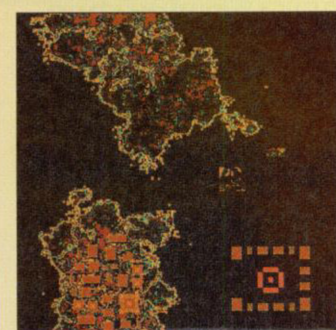
Was es mit den Objektdaten tatsächlich auf sich hat und wie wir weiteres herausgefunden haben, beschreibt die nächste Folge dieses Beitrags. Bis dahin erst mal viel Spaß mit den neuen Tools und bitte reichlich Post an:

Tronic Verlag
Redaktion PC Spiel
Thomas Morgen
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege

❑

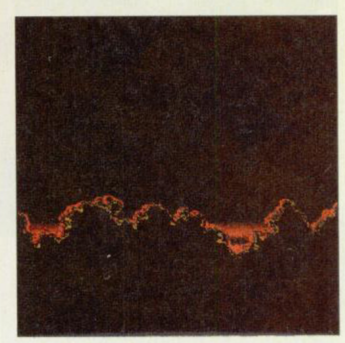
tom











Die Levelkarten von Magic Carpet II

WERKSTATT

Der Spezialist

Er setzt gnadenlos sein Leben ein, um die Menschheit von einer tyrannischen Regierung zu befreien. Crusader kennt keine Angst!

Ich arbeite unter dem Namen Crusader und lebe in einer Zeit, die der Euren weit voraus ist. Denn längst hat das World Economic Consortium (WEC) die Weltherrschaft übernommen. Nur durch die ständige Unterdrückung von Bürgern kann dieses korrupte, tyrannische Regime seine Vormachtstellung aufrechterhalten.

Da das WEC an Gefährlichkeit nicht zu unterschätzen ist, müssen wir im Untergrund arbeiten. Unser Ziel ist es, die Vorherrschaft des WEC zu beseitigen, um dann eine aufgeklärte und progressive Regierung einzuführen.

Ich persönlich bin damit beauftragt, eine WEC-Fabrik zu sabotieren – ein gefährlicher Auftrag, bei dem ich mein Leben aufs Spiel setze. Wie meine Arbeit aussieht, möchte ich an dieser Stelle deutlich machen. Natürlich wird eine solche Aktion nicht unvorbereitet durchgeführt. Vom Widerstand habe ich alle wichtigen Informationen über Gebäude, Personal und die mir zur Verfügung stehenden Waffen bekommen. And tonight is the night: Ich benutze ein Teleport, um in das feindliche Gebäude einzudringen.

Ein kurzer Blick und schon steht der erste leitende Angestellte vor mir. Um die Sicherheit zu wahren, kann ich keine Rücksicht auf Menschenleben nehmen, ich erschieße ihn sofort und untersuche, was er bei sich trägt. Endlich ist Gelegenheit, einen Rundblick zu wagen.

Ich halte mich streng an die Sicherheitsbestimmungen des Widerstands und schalte erst einmal alle Alarmanlagen und Kameras aus. Jetzt kann ich in aller Ruhe die Terminals überprüfen, um Zahlencodes für Türen zu erhalten.

Fast lautlos bewege ich mich durch die Hallen, stets mit geschärftem Blick für eventuelle Bedrohungen. Die Laser, die hinter der nächsten Ecke auf mich lauern, erledige ich, bevor sie auch nur einen Schuß abgeben können.

Während ich über eine Gitterbrücke zum nächsten Gebäudekomplex gehe, frage ich mich, wozu sie überhaupt Türen haben, wenn die durch ein einfaches Hebelumlegen zu öffnen sind.

Die nördliche Tür ist mein nächstes Ziel, und hinter der finde ich am Terminal auch schon den ersten Zahlencode. Jetzt wird's langsam gefährlich. Giftige Dämpfe strömen aus, die ich durch einen Dreh am richtigen Rad stoppen kann.

Ein, zwei Treffer habe ich abgekriegt und freue mich über das Wunder der Technik, das sich mir in einem der nächsten Räume offenbart: ein Erste-Hilfe-Automat. Nur hineinstellen und schon bin ich wieder fit wie eh und je.

Jetzt gehe ich nordnordwestlich und dann wieder nach Norden. Ich bin auf der Suche nach einem Tresor. In dem soll nach meinen Informationen eine Schlüsselkarte enthalten sein. Ah, hinten links in der Ecke lacht er mich an. Jetzt nur noch vom Terminal den richtigen Code für den Tresor entnehmen, und ich kann das Kärtchen mein eigen nennen. Ich weiß nur noch nicht ge-

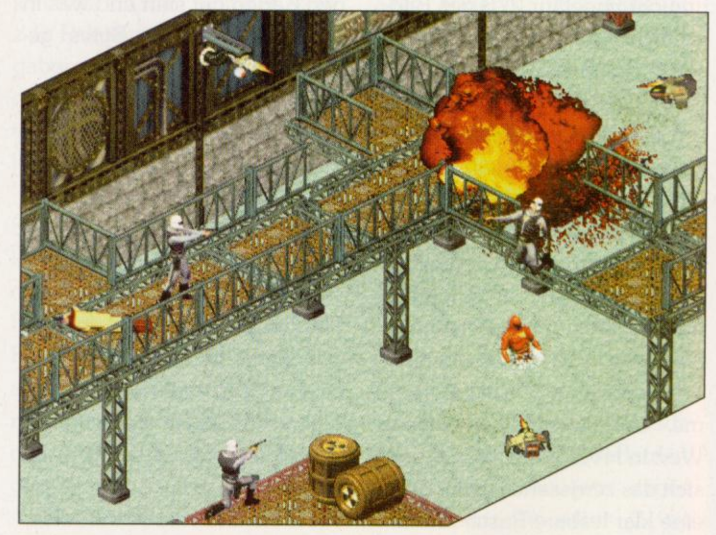
Drei gegen einen? Null Problemo!



Wie gut, daß es Savegames gibt



Hier warten Gesprächspartner



Die Brücken halten nicht immer, was sie versprechen

nau, an welcher Tür ich sie benutzen soll. Nach einigem Suchen finde ich einen blauen Kartenleser – sie paßt! Unterwegs habe ich mich übrigens einiger umherstehender Kisten bedient, die eine ganze Menge nützliches Zeug wie Waffen oder Erste-Hilfe-Koffer enthielten.

Mein Weg führt mich jetzt weiter zu einer Brücke, die auf den ersten Blick nicht passierbar zu sein scheint. In Brusthöhe schießen Flammen über das Gitter. Aber auch hier finde ich wieder ein Rad und kann so das Feuer eindämmen.

Ich bewege mich jetzt weiter in Richtung Norden, und immer wieder tauchen Wachen auf, die auf mich schießen. Meiner guten Ausbildung habe ich es wohl zu verdanken, daß ich jedesmal schneller den Finger am Abzug habe.

In einer Halle mit riesigen elektrischen Generatoren finde ich eine rote Schlüsselkarte, die ich auch gleich am nördlichen Lift benutzen kann. Dies war eine richtige Entscheidung, denn jetzt stehe ich vor dem nächsten Terminal, der mir einen Nummerncode ausspuckt.

Die Tür in der Haupthalle wird nun kein Hindernis mehr für mich sein. Tja, das sind eben kleine Erfolgserlebnisse im Leben eines Saboteurs.

Ich betrete gerade die nächste Brücke, als ich aus den Augenwinkeln rechts von mir ein kleines Schaltpult bemerke. Neugierig drücke ich die Knöpfe und ... puh, Glück gehabt! Von der Brücke abzweigend baut sich ein begehbares Kraftfeld auf. Der Weg, den ich nehmen wollte, war also eine Falle!

Hinter der nächsten blauen Tür werfe ich einen Blick auf das Informantenvideo, bevor ich meinen Weg durch eine weitere blaue Tür fortsetze. Mein nächstes größeres Ziel ist der Raum mit den riesigen grauen Maschinen, die ich zerstören soll.

Erledigt! Jetzt nördlich über die Brücke, dann westlich. Wieder Flammen, aber die kosten mich mittlerweile wirklich nur noch ein müdes Lächeln. Noch mal nach Westen, und ich finde hinter der Wand wieder eine



Da hilft nur Dauerfeuer



Crusader leistet ganze Arbeit

Brücke mit Kraftfeld. Das Wachpersonal scheint endlos verfügbar zu sein. Immer wieder habe ich mich Kämpfen auf Leben und Tod stellen. Gerade eben mußte wieder ein WEC-Angestellter dran glauben. Erst dachte ich, daß es ein höherer Angestellter gewesen sein müßte, weil er eine dieser Schlüsselkarten bei sich trug. Als ich jedoch in einem der nächsten Räume sogar eine Karte im Bücherregal finde, staune ich nicht schlecht.

Die scheinen die Dinger wirklich wahllos zu streuen, denn nicht viel später begegnet mir ein Arbeiter, der ebenfalls eine dieser wichtigen Plastikkarten mit sich führt.

Mit dem "Schlüsselbund", den ich mittlerweile zusammengesammelt habe, komme ich fast überall rein. Als sehr praktisch erweisen sich auch die Überwachungsstationen. Über Monitore kann ich beobachten, was sich in den einzelnen Hallen tut.

Mein nächstes Ziel ist der Raum mit dem Thermal Coupler, wo ich unter anderem das Magievideo anschaue. Jetzt sind es nur noch wenige Schritte und Handgriffe bis zu meiner Basis.

Ich zerstöre einen Laser, nehme den Fahrstuhl nach oben und betrete den Raum mit der automatischen Kanone. Hier soll ich die graue Maschine in der Ecke zerstören. Anschließend nehme ich mir die Kanone vor.

Vier Hebel und ein Code trennen mich noch vom Teleport. In Sekundenschnelle erledige ich den mageren Rest und komme wohlbehalten bei meinen Leuten an.

Bevor für mich endgültig Feierabend ist, habe ich auf der Basis die üblichen Formalitäten wie Terminal abfragen etc. zu erledigen. Außerdem erwartet mich Oberst Ely in seinem Büro.

Und bevor morgen die Sonne aufgeht, werde ich wieder auf dem Teleport stehen, um meine zweite Mission anzutreten. Mann, war das ein Tag ...

❑

sat



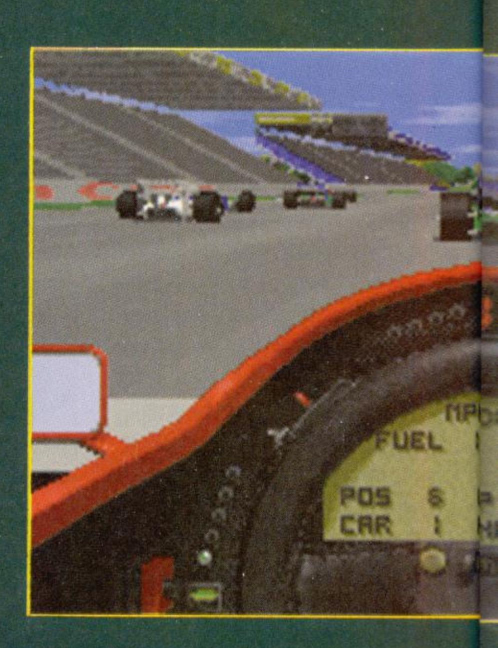
Jetzt knallt's aber!



Ein Walker kommt selten allein

GRAND prix 2

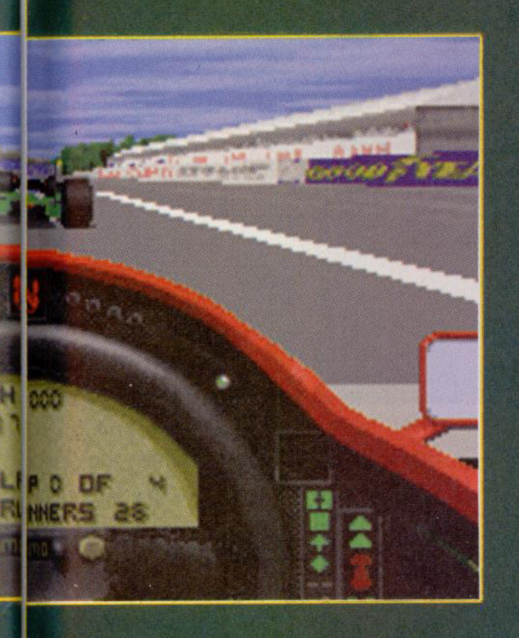




BRINGEN SIE IHR CD-ROM-



DIE BESTEN FORMEL-1 SPIELE GIBT ES





LAUFWERK AUF TOUREN!

MicroProse und Geoff Crammond präsentieren das Sequel zu der Simulation, die neue Maßstäbe für Rennspiele gesetzt hat: *Formula One Grand Prix 2.*

Erleben Sie die Weltmeisterschaftssaison 1994 hautnah! *Formula One Grand Prix 2* bietet Ihnen atemberaubende Grafiken und die realistischsten Wagen und Strecken, die Sie je gesehen haben.

Kurvenlage, Kollisionen und Kreiseln: Die Spannung im Cockpit wird Ihnen den Schweiß auf die Stirn treiben! Jedes Detail wurde berücksichtigt: die echten Teams und Fahrer, die echten Wagen mit allen Sponsoren, die echten Kurse mit authentischer Bandenwerbung. Und für Fahrer, die ihre Fähigkeiten voll auf die Probe stellen wollen, gibt es unzählige Wageneinstellungen, Motorschäden und Auftankstrategien.

Stellen Sie sich jetzt noch durchdringenden Sample-Motorenlärm, verbesserte Soundeffekte und Spieloptionen für Modem oder Direktverbindung vor, und Sie werden uns zustimmen: Diese Simulation ist unerreicht. Oder anders formuliert: Sie liegt um Runden vorne!

Formula One Grand Prix 2. Für IBM-PCs und Kompatible mit CD-ROM.

EIN OFFIZIELLES PRODUKT DER FIA-FORMEL-EINS-WELTMEISTERSCHAFT

Lizenziert durch FOCA an Fuji Television

MICRO PROSE

NUR BEI MICROPROSE!

MicroProse World Wide Web Site: http://www.microprose.com

Dig it

Die Besatzung reduziert sich ziemlich schnell: Brink ist tot

Kaum zu glauben, nach lediglich fünf Jahren Entwicklungszeit kommt eins der am längsten erwarteten Computerspiele auf den Markt. Die Rede ist von LucasArts THE DIG, das mit so klangvollen Namen wie Steven Spielberg, Steve Meretzky und ILM aufwarten kann.

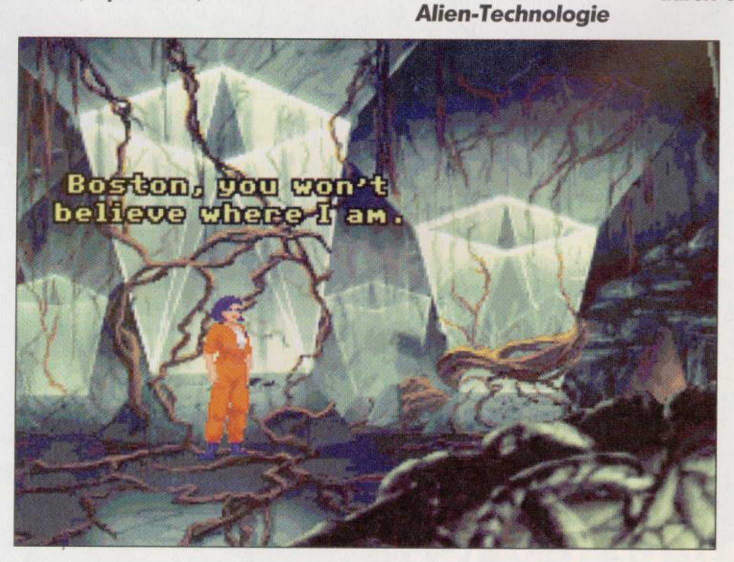


Mit geheimnisvollen Kristallen läßt sich Brink wieder aus dem Orkus holen

Als sich Steven Spielberg die Story für **The Dig** ausdachte, hatte er eigentlich einen Hollywood-Film im Sinn. Allerdings enthielt die Story so viele aufwendige Elemente, daß damals noch kein Investor die Produktionskosten übernehmen wollte. Trotzdem faszinierte die Idee Spielberg so sehr, daß er sich nach anderen Möglichkeiten umsah, um die Geschichte umzusetzen. Fündig wurde er dann bei George Lucas, der sich mit den LucasArts-Adventures zum König der interaktiven Geschichtenerzähler qualifiziert hatte. Worauf alle Kinofans immer gewartet hatten, das Talent der beiden erfolgreichsten Filmemacher Hollywoods in einer gemeinsamen Produktion zu sehen, schickte sich an, in einem Computeradventure Wirklichkeit zu werden. Flugs wurden die ersten Presseinfos verschickt, und – um noch einen bekannten Namen im Programm zu haben – wurde Steve Meretzky zum Projektleiter erklärt. Wie gesagt, das geschah vor fünf Jahren, seitdem war von The Dig außer gelegentlichen Pressemitteilungen, daß der Projektleiter ausgewechselt wurde, nicht mehr viel zu hören. Trotzdem war ein Phantom geboren, das nicht mehr aus den Köpfen der Spieler herauszubekommen war. Jetzt ist es endlich soweit, das "Werk" ist fertig, und wir werden sehen, ob sich das Warten gelohnt hat.

Meteor-Alarm

Die Story beginnt in einer Sternwarte in Südamerika. Hier wird ein Meteor entdeckt, der aus den Tiefen des Alls haargenau auf die Erde zusteuert und diese mit einer 1:1-Chance auch treffen wird. Grund genug für die NASA, eine Raumfähre mit zwei Nuklearsprengsätzen loszuschicken. Die Kosmonauten sollen die Sprengsätze direkt auf dem Meteor, der auf den Namen Atilla getauft wurde, plazieren, den Gesteinsbrocken durch gezielte Sprengung in eine stabile Umlaufbahn zwingen und so der Erde einen neuen Mond verschaffen. Das Unternehmen gelingt auch so weit problemlos, nach der Sprengung entdecken die Kosmonauten allerdings einen Tunnel, der durch die Explosion freigelegt wurde. Am Boden dieses Tunnels finden sich seltsame Metallplatten, die außerirdischen Ursprungs sind. Beim Experimentieren mit den Platten passiert dann das Unglaubliche: Der Meteor ist mit einem gewaltigen Antrieb ausgestattet und entführt die drei Erdenbewohner mit Lichtgeschwindigkeit in einen völlig anderen Teil der Galaxie.



Korrespondentin im All: Robbins ist begeistert von der Alien-Technologie

Long way home

Was machen drei völlig unterschiedlichen Charaktere, wenn es sie quer durch das Universum auf einen unbekannten Planeten verschlägt? Diese Frage ist die zentrale Intention, die hinter Spielbergs Geschichte steckt und die das Adventure so realistisch wie möglich wiedergeben will. Da ist zum einen Low, der Kommandant des Unternehmens. Er ist der Held, der vom Spieler gesteuert wird. Low ist ein alter Militärkämpe und kann mit außerirdischen Zivilisationen ziemlich wenig anfangen. Der Charakter des Helden ist eher praktischer

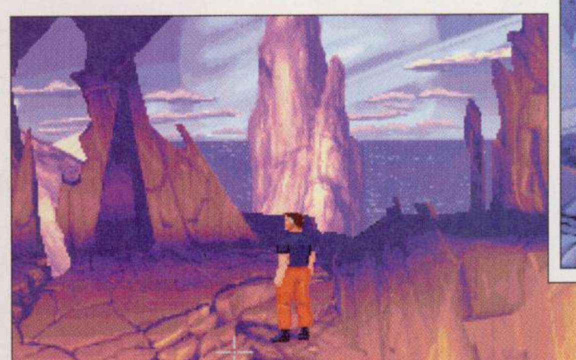
Natur, und vor der Erforschung von Alien-Technologie sieht er erst mal die dringendste Notwendigkeit darin, den Heimweg zu finden. Ebenfalls mit von der Partie ist Robbins, eine Journalistin, die eigentlich nur aus Publicitygründen mitgenommen wurde und die von der Alien-Technologie fasziniert ist, allerdings auch gerne nach Hause möchte. Letzter im Bunde ist der Archäologe Brink. Dieser etwas zwielichtige Charakter ist eigentlich für die Erkundung einer fremden Welt am ehesten geeignet, dummerweise stirbt er ziemlich früh im Spiel, wird jedoch später wieder von Low zum Leben erweckt. Der findet nämlich geheimnisvolle Kristalle mit lebensspendender Wirkung. Hätte er auch die Packungsbeilage gelesen und seinen Arzt oder Apotheker nach den Nebenwirkungen befragt, hätte er sich diesen Schritt bestimmt noch einmal überlegt, denn der wiederbelebte Brink entwickelt sich innerhalb kürzester Zeit zu einem rücksichtslosen A-Loch, der seine beiden Teammitglieder in diverse lebensgefährliche Situationen bringt.

Keiner zu Hause

Wer LucasArts-Adventures bisher als humorigen Spaß ansah, bei dem kein Auge trocken bleibt, der sieht sich mit einer neuen Situation konfrontiert. Es gibt zwar den einen oder anderen Gag in Dialogen, aber im großen und ganzen nimmt sich The Dig bierernst. Jede der Spielpersonen benimmt sich ihrem Charakter entsprechend und hat völlig eigene Vorstellungen davon, was man mit dem gewaltigen Fund anstellen könnte. Steven Spielberg wollte eine Situation im Stil "Der Schatz der Sierra Madre" erzeugen, was ihm auch voll gelungen ist. Neben der Auseinandersetzung mit den Teamkollegen steht natürlich die Erforschung der Alien-Technologie an erster Stelle. Wer sich bei "Vollgas" noch vom Schwierigkeitsgrad enttäuscht fühlte, erlebt hier LucasArts in alter Form. Obwohl sich das Adventure in der ersten Phase ohne große Knobeleien durchspielen läßt, werden die Rätsel spätestens mit dem (vorläufigen)



Die Lage ist mal wieder ernst, aber Low behält den Überblick



Ob das der Weg nach Hause ist?

Tod von Brink knackiger. Irgendwie sind alle Maschinen des Planeten in einem leicht derangierten Zustand und müssen erst mal repariert werden. Da gilt es, Generatoren mit programmierbaren Kränen in Betrieb zu nehmen, versiegelte Türen zu knacken und das Geheimnis der Außerirdischen zu lösen. Obwohl man eigentlich erwarten sollte, daß man auf einem Alienplaneten auch eine Menge Aliens trifft, finden die drei Kosmonauten lediglich geisterhafte Erscheinungen, die auf das eine oder andere Objekt aufmerksam machen. Wo sind alle hin? Was ist passiert? Das sind die Fragen, die der Spieler zu lösen hat.

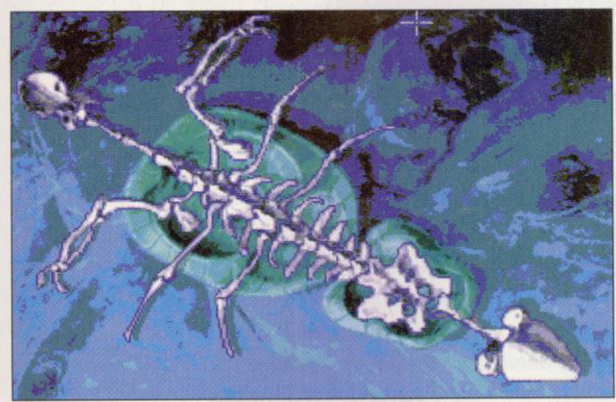
Ambiente satt

George Lucas und Steven Spielberg sind Visionäre in der Filmbranche. Um diesem Anspruch gerecht zu werden, beschäftigen sich beide intensiv mit der Weiterentwicklung von filmschaffenden Technologien. Wenn diese beiden Giganten ihr Potential für ein Computerspiel zusammenschmeißen, kann man sicher sein, daß eins der grafisch opulentesten Spiele dabei herauskommt. The Dig ist vollgestopft mit phantastischen Special-FX von Industrial Light & Magic, die jedem Kinofan ein Begriff sein dürften. Klassische LucasArts-Adventuregrafik, gepaart mit tollen Filmsequenzen, erzählen die Geschichte so dicht, das man sich gar nicht mehr davon losreißen kann. Glücklicherweise hat das Game ungefähr 200 rätselreiche Lokationen, und bei LucasArts geht man von einer Spieldauer von 70 Stunden aus, wenn man die Lösung kennt. Alles in allem läßt sich sagen, daß sich das Warten gelohnt hat. The Dig ist ein absolutes Muß für alle Adventurefans und zeigt, daß LucasArts das Adventuremachen keinesfalls verlernt hat. ❑

tom

Eine Fundgrube für Paläontologen





The Dig

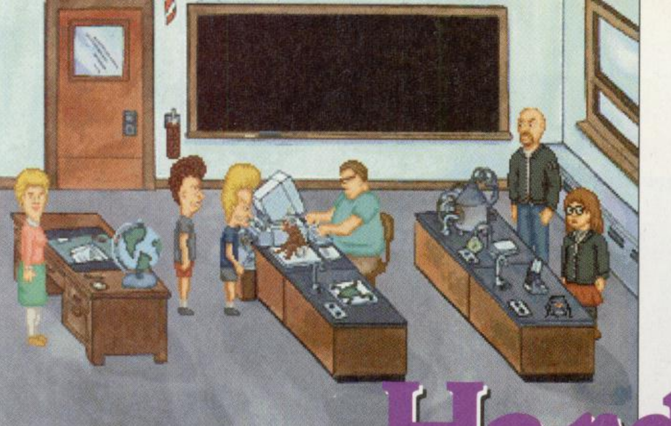
Systemvoraussetzungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ phantastische Grafik
+ rätselhaltige und spannende Story
+ hohe Motivation

Hersteller: LucasArts | Preis: ca. 100 DM



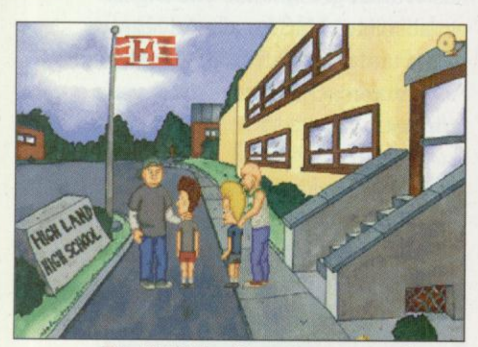
Mit MTV hat nicht nur die Videokultur in Deutschland endgültig Einzug gehalten, sondern der Sender bescherte uns auch die zwei absoluten Antihelden Beavis und Butthead. Beides pubertierende Jünglinge der übelsten Sorte, stellen sie die schier unerträgliche Mischung aus Helge Schneider und Ozzy Osborne dar.

Beavis & Buttheads Klassenzimmer: Frösche sezieren ist cool

Hardrock, Babes und Zahnspangen

SPIELFELD

Mit einer Kettensäge die Hundehütte des Nachbarn verzieren, oder einem Stier ein Bein absägen. Mit irrem Kichern im Biologieunterricht Frösche sezieren (Bio is cool, hä hähä hä) oder dem Tischnachbarn beim Experiment mit seinem Schimpansen zusehen. So und ähnlich dumm und niveaulos sind eigentlich alle Freizeitbeschäftigungen, denen die beiden Teenager Beavis und Butthead nachgehen. Einzig das gierige Glotzen nach gutaussehenden Mädels und das Anbeten von Todd, dem coolsten Halbstarken der Stadt, bringt in diesen Alltag noch Variation hinein.



Die örtliche Streetgang macht eine Aufwartung bei den Helden

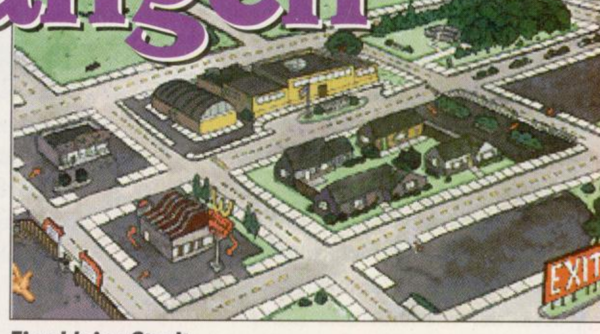
Seit gut zwei Jahren treiben diese beiden geistigen Tiefflieger ihr Unwesen auf MTV. Nicht nur die tägliche Show "Beavis & Butthead" genießt Kultstatus, inzwischen gibt es auch eine Comicheft-Serie mit gleichem Niveau und ähnlichem Erfolg. Daß da ein Computerspiel nur eine Frage der Zeit war, ist klar. Dank Viacom darf man nun endlich den beiden einmal in die Schule folgen und an einem ganz normalen Beavis-&-Butthead-Tag teilhaben. In bester Adventure-Manier kann der Spieler mit den beiden das Klassenzimmer erforschen und den Mitschülern auf die Nerven gehen. Gesteuert wird mit der Maus, die einen Aktions-Cursor lenkt. Mit einem Rechts-Klick wird ein grafisches Menü auf den Bildschirm gebracht, in dem die Form des Cursors ausgewählt wird, während mit der linken Maustaste die gewählte Aktion ausgeführt wird. So kann man herumlaufen, Dinge ansehen und einstecken sowie last but not least Leute ärgern. Dazu gibt es, einmal dem Klassenzimmer entkommen, reichlich Gelegenheit. Ob sie den diktatorisch veranlagten Sportlehrer mit dummen Fragen nerven oder dem Direktor der Schule vom Dach aus auf die Glatze spucken. Wirklich cool wird es aber erst, wenn die zwei versuchen in Todd's Gang aufgenommen zu werden, was natürlich in völligem Chaos ausarten muß! ❑

hs

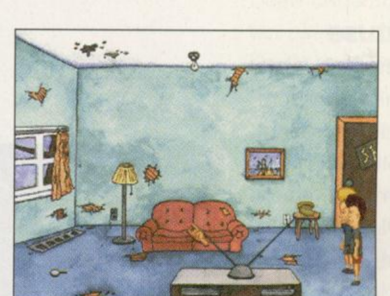
Butthead-Mania

An diesem Game werden sich die Geister scheiden. Wer Beavis & Butthead als Cartoon mag, der kommt auch hier voll auf seine Kosten. Das Game wurde grafisch und storytechnisch komplett von dem Team erstellt, das auch die Trickfilmserie betreut. Dazu gibt es die Originalsprecher und jede Menge dummer Sprüche und hirnloser Gags. Um die alle zu verstehen, sollte man allerdings recht gut Englisch sprechen, denn sonst verpaßt man die Hälfte des Irrsinns. Technisch wird solide Abenteuerkost serviert und grafisch lehnt man sich in kruden und einfach gestalteten Bildern deutlich am TV-Original an. B&B-Fans kommen voll auf ihre Kosten, während diejenigen, die die beiden anarchistischen Vollidioten ohnehin nicht mögen, lieber die Finger von dem Game lassen sollten.

Heiner



Eine kleine Stadt in Amerika, die Heimatstadt des anarchistischen Duos



Natürlich darf auch das Zimmer mit dem roten Sofa nicht fehlen



Beavis und Butthead

Systemvoraussetzungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA, Maus, Windows

Wertung

Grafik / Sound / Komfort

Was uns auffiel:
+ klare Benutzerführung
+ keine Installation notwendig

Hersteller: Viacom/New Media Preis: ca. 90 DM

Minis gesucht!

Ihr wollt sie ständig loswerden, und wir wollen sie! Von was oder wem hier die Rede ist? Von Euren jüngeren Geschwistern! PC Spiel ist nämlich auf der Suche nach dem/der jüngsten Computerspieler/in. Wir planen, die Minis in die Redaktion einzuladen, um sie dann in einer unserer nächsten Ausgaben mit allem Drum und Dran vorzustellen. Teilnehmen dürfen alle Kids bis acht Jahre. Wir freuen uns auf Eure Zuschriften, in denen Ihr aber schon etwas detaillierter auf Schwesterchen oder Brüderlein eingehen solltet. Foto nicht vergessen und dann ab die Post an:

PC Spiel
"Minis"
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege

Alle anderen Leserbriefe sind natürlich auch diesen Monat willkommen. Einfach ohne Stichwort an obige Adresse schicken. Bis dann und tschüß!

Eure PC-Spiel-Redaktion

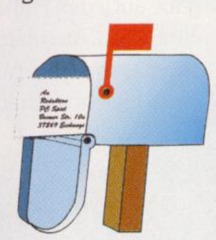
Enttäuschung

Enttäuschende Erfahrung! Habe mir die PC Spiel 11/95 gekauft, mußte jedoch gleich bei Gebrauch der CD erkennen, daß es mir sämtliche Windows-Dateien zusammenbrechen ließ. Ein Techniker stellte fest, daß bei dem Spiel "Talisman" der Fehler liegt; dieses Spiel enthält einen Virus. Und auf mich kommen jetzt erhebliche Kosten zu, da die Computerfirma keine Garantie übernimmt. Wäre es zuviel verlangt, wenn ich von Ihnen wenigstens den Bescheid bekäme, daß dieser Brief nicht gleich im Abfall landet?

Christin Klinner, Altdorf

Nein, das ist bestimmt nicht zuviel verlangt, und wir nehmen derartige Zuschriften sehr, sehr ernst. Wir bitten Euch allerdings alle, in ähnlichen Fällen Eure vollständige Adresse mitzuliefern, damit wir uns tatsächlich umgehend mit Euch in Verbindung setzten können.

Und damit zum Stein des Anstoßes! Bevor eine CD unsere Redaktion verläßt, checken wir sie unter anderem mehrmals mit verschiedenen Virenscannern und prüfen die Programme auf Lauffähigkeit. Nach Deinem Brief haben wir das "Talisman"-Demo gleich noch einmal unter die Lupe genommen. Ergebnis: Wir können die Vermutung, das Programm enthalte einen Virus, keinesfalls bestätigen. Auch die Herstellerfirma Software 2000, der wir Dein Problem ebenfalls schilderten, schließt aus, daß ihr "Talisman"-Demo einen Virus enthält. Wäre es unter Umständen möglich, daß Dein Techniker einen Vorwand sucht, um einer Garantieleistung aus dem Weg zu gehen?

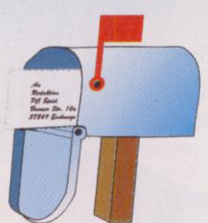


Gesammelte Werke

Schon seit Ende '94 vermisse ich Eure "Gesammelten Werke", die mir auf den letzten Seiten der früheren ASM sehr hilfreich waren. Habe ich da einen Hinweis verpaßt, daß die "Gesammelten Werke" eingestellt wurden, oder sind die jetzt auf der CD, und ich übersehe sie??? Hat außer mir noch jemand diese Seiten vermißt? Ansonsten gefällt mir die PC Spiel immer noch sehr gut. Ist eigentlich mal wieder ein Lösungssonderheft in Planung?

Karin Schaffner, Griesheim

Die "Gesammelten Werke" sind nicht aus der Welt – keine Angst! Wir haben nur erst auf die Windows-Oberfläche gewartet, um die ganze Sache auf unserer CD ansprechend gestalten zu können. Bezüglich des Lösungssonderheftes müssen wir Dich allerdings enttäuschen. Wegen zu geringer Nachfrage ist ein solches in Zukunft nicht geplant.



Myst-Demo

Ich bin schon längere Zeit auf der Suche nach dem Demo von Myst. Als ich im Zeitschriftenhandel eine Zeitschrift erblickte, auf der ich etwas von einem Myst-Demo las, kaufte ich mir das Heft sofort.

1) Doch als ich die CD einlegte, kam das böse Erwachen. Diese CD soll angeblich nicht dem High-Sierra- oder ISO-9660-Format entsprechen. Obwohl die CD den Aufdruck CD-ROM besitzt, kann ich nichts damit anfangen. Erst später bemerkte ich einen Absatz auf der letzten Heftseite. Diese CD-ROM ist nur für Apple Computer.

2) Ich dachte immer, daß es unter PCs keinen Unterschied gibt, oder doch? Ich habe ein Creative-CD-ROM-Laufwerk mit doppelter Geschwindigkeit, MS-DOS 6.22 und Windows für Workgroups 3.11. Kennt Ihr vielleicht eine Möglichkeit, an das Demo ranzukommen?

3) Nun zu Eurem Heft. Ich lese die PC Spiel seit Monaten regelmäßig und bin sehr zufrieden! Allerdings habe ich doch eine Kritik: Wie wäre es, wenn Ihr irgendwo im Heft ein komplettes Inhaltsverzeichnis der CD abdrucken würdet?

4) So, und jetzt noch ein paar Fragen:

4.1) Wird es irgenwann eine Software oder Hardware geben, mit der man SEGA-Mega-CDs am PC lesen kann? Wenn nicht, kennt Ihr vielleicht ein PC-Game, das so wie "Lunar the Silver Star" (Rollenspiel für SEGA-Mega-CD) aufgebaut ist?

4.2) Wie schaffe ich es, beim Abspielen von AVI-Files unter Windows das störende Rucken im Vollbildmodus wegzubekommen? Ich habe Video for Windows 1.1e installiert, eine Trident-SVGA-Grafikkarte mit 1 MB und mein CD-ROM-Laufwerk (Doublespeed) mit 64 Buffer versorgt. Bitte schreibt aber jetzt nicht, daß ich mir eine neue Grafikkarte kaufen soll, denn mit meiner bin ich ansonsten recht zufrieden.

4.3) Bei meinem PC (486DX4, 100 MHz, 8 MB RAM) kommt öfters diese Fehlermeldung: "Speicherzuordnungsfehler – Command.com kann nicht geladen werden – System angehalten". Was hat diese Meldung zu bedeuten?

Sonst wäre eigentlich nichts mehr zu sagen, außer: Macht weiter so!

Renar Karl, Stockerau

1) Tja, nur wo PC Spiel drauf steht, ist auch PC Spiel drin!

2)Mac und PC sind zwei Welten. Das Demo kannst Du also getrost in der Pfeife rauchen.

3) Es gibt einen Optiker, bei dem man für eine Brille keinen Pfennig dazubezahlt – taste Dich mal in die Heftmitte vor.

4.1) Nein, nein, nein.

4.2) Da wird wohl nur ein schnellerer Rechner helfen.

4.3) Wahrscheinlich hast Du dann nicht mehr genügend Speicher. Ohne Angaben, welche Programme Du vorher geladen hast, können wir leider nichts Näheres dazu sagen.

Mehr Briefe sind auf der CD im "Feedback" zu finden
Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

Kompaß für Januar

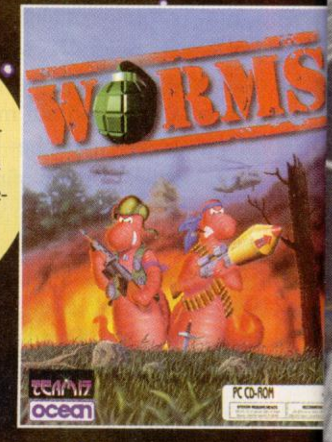
Achtung: Euer wichtigstes Date im nächsten Monat ist am 10. Januar. Wo? Am Zeitungskiosk natürlich! Dann nämlich gibt's die neue PC Spiel. Unterdessen schreiben wir uns für Euch die Finger wund, testen die neuesten Games, beantworten Eure Leserpost, sammeln Tips und Tricks, telefonieren bis die Lauscher rot sind...
PS: Rutscht gut rein, ins Neue Jahr! Und wir wollen keine Beschwerden von gesprengten Briefkästen oder ähnlichen Unanständigkeiten von Euch hören! In diesem Sinne ...

Rebel Assault 2:
Der Actionballerei Rebel Assault eilt der Ruf voraus, mit aufwendiger Grafik ausgestattet zu sein. Ob der Rest ebenso brauchbar ist, werden wir für Euch rausfinden.

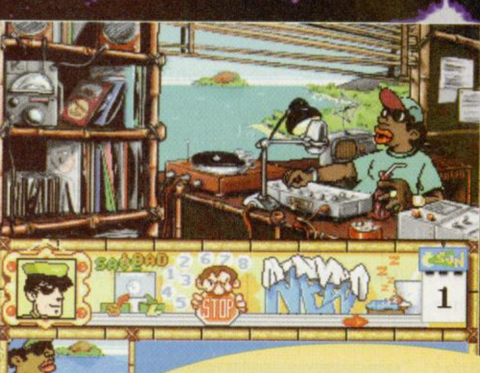
Time Gate: Time Gate (Knight's Chase) macht den Anfang zu einer vielversprechenden Nachfolgeserie zu Alone in the Dark. Wir werden das Teil genau unter die Lupe nehmen.



Worms: Den rosaroten Kriegern von Ocean werden wir in unserer nächsten Ausgabe auf jeden Fall ein Plätzchen einräumen. Angeblich soll bei diesem Game kein Auge trocken bleiben. Schau'n mer mal!



Braindead 13:
Wo Dragon's Lair endet, fängt Braindead 13 von Empire erst richtig an. Cartoonmäßiges Actionspiel, bei dem Reaktionsvermögen gefordert ist.



Carribean Desaster: In dem schrägen Strategiethriller von Ikarion spielt Ron Williams als Radio Ron eine Rolle. Mehr über Korruption und Verrat in der Karibik im nächsten Heft.

Was gibt's sonst noch? Logisch, die CD, die es ohne Aufpreis bei uns dazu gibt, ist wieder einmal voll mit Demos, Utilities, Shareware, Updates, Lösungen, Tips und Tricks und vielem mehr. Im Heft werden wir uns einmal die Horroradventures genauer ansehen. Aber auch die Jump'n'Run-Fraktion wird mit einem Spieleüberblick versorgt.
Also
am 10. Januar
nichts wie hin zum Kiosk und die neue PC Spiel geschnappt.


STEELSHOT
Flippern? Aber, immer! Drei aufregende Flippertische laden Sie zum Spielen ein.
OUTER RIDGE
Big trouble in deep space
3D-Weltraum-Spektakel. Tolle Grafik - irrer Sound. Unser Tip: Vor dem Test anschnallen!
JETZT
GEHTS
LOS
ACTION KNOBEL LINE
VOL 1
Geschickt müssen Sie (schon) sein! Hier vergessen Sie die Zeit. Tolle Spiele! Jump&Run; tückische Gegner - jede Menge Spielspaß für alle!
CYBERPUCK
Hockey in der Zukunft! Die Arena ist bereitet. Ein Sport-Action-Spiel der Spitzenklasse. Schnelle Grafik und rasante Action. Ein tolles Erlebnis!
Creative Kids
Geschichten malen & raten
Für Kreative! Geschichten zum malen und raten für Sie und Ihre Kinder. Mehr als (nur) spielen!
ROLLIN
Ein wahnwitziges Labyrinth-Spiel, das viel Kombinationsgabe und Denkvermögen erfordert. Achtung Suchtgefahr!
Erhältlich im gutsortierten Fachhandel und den führenden Konsumentenmärkten.
RALLO GUMP
Tiefen, Höhen, Meere, Eisfelder. Ein wüster, kleiner Bursche verteidigt seine Heimat gegen die bösen Mächte. Helfen Sie ihm!
Road Hog
Autorennen einmal anders! Ein bißchen verrückt müssen Sie aber schon sein und sehr gemein! Der wildeste Fahrer wird gesucht - und geehrt.
Telefon
02369-916710
INFO-LINE
02369-916790
Telefax
Jede CD voller
Spielspaß
TIGER 2
Action? Bitte sehr! Stoppen Sie die Techno-Piraten. Ein rasantes Ballerspiel mit überzeugender Grafik und einem Spitzensound.
29,95 DM
UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG
WIR MACHEN GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare

JUMPING FLASH

KILEAK THE BLOOD

ESPN EXTREME GAMES

TEKKEN

STARBLADE ALPHA

CYBER SLED

AIR COMBAT

BATTLE ARENA TOSHINDEN

ASSAULT RIGS

RIDGE RACER



LAUT

WISSENSCHAFTLERN

NUTZEN WIR

NUR 1/8 UNSERES

GEHIRNS.

JETZT WIRD KLAR,

WOZU DIE

ANDEREN 7/8

DA SIND.

